<36610766630018

Encyclopädie der Spiele

enthaltend

alle bekannten Karten-, Bret-, Kegel-, Billard-, Ball-, Würfel-Spiele und Schach.

Gründliche Anweisung

zur

Erlernung dieser Spiele, nebst Angabe ihres historischen Ursprungs, ihrer Regeln, Gesetze, Feinheiten und üblichen Kunstausdrücke.

Nach den besten in- und ausländischen Quellen bearbeitet.

Mit einer historischen Einleitung

von

L. von Alvensleben.

Leipzig
Verlag von Otto Wigand.
1853.

Inhaltsverzeichniß.

Vorwort zur zweiten Auflage.

Seit der ersten Auflage dieses Werkes sind mehrere neue Spiele in Aufnahme gekommen, welche einige der früher beliebten, verdrängten; andere sind mit Zusätzen, Erweiterungen, Variationen versehen worden; wieder andere, obgleich in manchen Gegenden sehr beliebt und viel gespielt, fehlten in jener ersten Auflage ganz.

Es wurde daher eine neue Bearbeitung derselben erforderlich, und zwar war das Streben dabei, die größtmögliche Vollständigkeit zu erzielen. Diese Vollständigkeit dürfte nun wohl in dem vorliegenden Werke erreicht sein, da gewiß kein in Deutschland nur irgend gangbares Spiel fehlt, außerdem viele angeführt sind, die in andern Ländern gern gespielt werden, und so interessant sind, daß sie nur bekannt zu werden brauchen, um auch bei uns Eingang zu finden, und endlich auch solche Spiele, die zwar jetzt meist ganz vergessen sind, einst aber stark gespielt wurden, wenigstens mit einer kurzen Notiz erwähnt sind.

Der leichtern Uebersicht wegen ist die lexicographische Form gewählt worden, welche mit Hülfe des sehr sorgfältig gearbeiteten Registers die Auffindung jedes einzelnen Spieles leicht macht.

So dürfen wir denn hoffen, allen denen, welche in dem Spiele Aufheiterung oder Zerstreuung suchen, in diesem vollständigsten aller existirenden Spielbücher eine willkommene Gabe zu bieten und bei dem großen spielenden Publikum eine freundliche Aufnahme zu finden.

Encyclopädie der Spiele.

Einleitung.

Das Spiel ist so alt, wie die Welt. Bei allen Völkern der Erde findet man es verbreitet, und wenn auch das **Karten**spiel erst eine spätere Gattung der Glücksspiele ist, so zeigten sich diese doch schon bei den rohesten Völkern.

So lange Menschen im gesellschaftlichen Verkehr mit einander leben, so lange spielen sie auch schon.

Anfangs suchten die Menschen in den Spielen, d. h. in Uebungen aller Art, einfache und nützliche Unterhaltungen.

Die Spiele waren roh, ungekünstelt, wie der Zustand der menschlichen Civilisation.

In dem Grade, wie der menschliche Geist sich entwickelte, dachte man zuerst daran, in den Spielen die körperliche Geschicklichkeit glänzen zu lassen; und dann wollte man auch die Ueberlegenheit des Geistes zeigen. Daher stammen die Spiele, in denen Geschicklichkeit oder Berechnung über den Sieg entscheiden.

Die verschiedenen Wechselfälle aller dieser Unterhaltungen zeigten sich bald nicht mehr aufregend genug, und die Anziehungskraft des Gewinnes wurde daher zu Hülfe gerufen, ihnen den Reiz, den sie verloren hatten, auf's Neue zu verleihen.

So gebar also die Gewinnsucht unter dem Anscheine des Vergnügens einen Zeitvertreib, der in seiner Ausartung zu einer der furchtbarsten Leidenschaften des Menschen werden kann. Und in der That hat die Spielwuth schon zahlloses Unglück verursacht, Verbrechen geboren, die Menschen ihre heiligsten Pflichten vergessen lassen, ganze Familien zu Grunde gerichtet.

Es hieße indeß das Kind mit dem Bade ausschütten, wollte man deshalb ein unbedingtes Verdammungsurtheil über das Spiel aussprechen.

Denn wenn man nicht leugnen kann, daß das Spiel schon die Quelle manches Unglücks war, so läßt sich eben so wenig in Abrede stellen, daß dasselbe schon manchen Betrübten aufheiterte, ihn Gram und Sorgen wenigstens für eine Zeit vergessen ließ, den Reiz der Geselligkeit vielfach erhöhte.

Ohne uns daher auf die Erörterung einzulassen, in wie fern das Spiel überhaupt, namentlich aber das Kartenspiel, verwerflich oder zulässig sei, begnügen wir uns mit der Behauptung, daß es eben so eine Zerstreuung ist, wie vieles Andere; daß es, mit Maaß und Ziel benutzt, sicher keinen Tadel verdient, und daß die Menschen, welche dabei über die Grenzlinien gehen, dies höchst wahrscheinlich bei anderen Zeitvertreiben ebenfalls thun würden.

Mit gleichem Grunde könnten wir behaupten, daß der gegen das Kartenspiel ausgesprochene Tadel, der sogar häufig in zelotisches Eifern ausartet, deshalb nur wenig Berücksichtigung verdient, weil alle Die, welche diesen Tadel, dieses Verdammungsurtheil aussprechen, keinen Geschmack, keinen Gefallen am Kartenspiele finden, und deshalb fast mit gleichem Rechte dagegen eifern, wie der Lahme gegen den Tanz. Weshalb aber soll man Andern nicht gönnen, was man selbst nicht genießen will oder kann?

Wollten wir nun aber auch den Gegnern des Kartenspieles ein wesentliches Zugeständniß machen, so wäre es höchstens, das Spiel für ein nothwendiges Uebel anzuerkennen; eben deshalb aber ist eine Anweisung zur Erlernung der verschiedenen Spiele nicht nur zu entschuldigen, sondern sie verdient sogar Lob, denn bei der gegenwärtigen Gestaltung unserer geselligen Verhältnisse läßt sich das Spiel aus höhern und niedern Kreisen eben so wenig als aus dem öffentlichen Leben verbannen. Kann sich nun aber ein junger Mann diesem „Uebel" — wenn es denn durchaus ein Uebel sein soll, nicht ganz entziehen, so ist es doch wohl besser, wenn ihm die Mittel geboten werden, sich von vorn herein die nöthigen Kenntnisse anzueignen, als daß er diese erst durch schwere Uebung für theures, dann aber unvermeidliches Lehrgeld erwirbt?

Uebrigens mögen sich die strengen Moralisten mit dem Gedanken trösten, daß nur der unser Buch, oder ein ähnliches, in die Hände nehmen wird, der ohnehin Neigung zum Spiele fühlt, oder der durch seine Verhältnisse gezwungen ist, sich die möglichste Fertigkeit dieser Art der Zeitausfüllung zu erwerben; in beiden Fällen aber würde er vom Spiele auch ohne die Existenz solcher Bücher nicht zurückgeblieben sein.

Sehen wir nun auf die verschiedenen Gattungen der Spiele, so zeigen sich uns drei Hauptarten derselben: Die Spiele des reinen Zufalles, mit dem Namen der Hasard- oder Glücksspiele bezeichnet; die Spiele der Be-

rechnung oder Geschicklichkeit; — und endlich die, in denen Zufall und Berechnung mit einander verbunden sind.

Paar oder unpaar und würfeln gelten für die ältesten unter den Glücksspielen; — Schach für das erste Spiel bloßer Berechnung; — Trictrac für das älteste Spiel der gemischten Gattung.

Zu allen Zeiten und in allen Ländern übte die Leidenschaft des Spieles einen großen Einfluß und eine große Herrschaft über die Menschen aus.

Der Coder der Gentu, der so alt ist, daß man von ihm behauptet, er rühre vor den Zeiten des Fabelreiches her, spricht davon, daß die Gentus, oder die ältesten Bewohner Bengalens und Hindostans, das Spiel sehr liebten.

Schon lange vor den Lydiern, vor der Belagerung von Troja, und während derselben, vertrieben sich die Griechen die Zeit durch verschiedene Spiele, die aus ihrem Lager in die Städte übergingen.

Homer nennt das Spiel der Knochen als eines der gefährlichsten, welche es zu seiner Zeit gab. Man verspielte darin oft seine Frau, seine Kinder, und zuletzt sich selbst.

Plutarch erzählt uns in seiner Abhandlung über Isis und Osiris, daß nach einer ägyptischen Fabel die Sonne, welche den geheimen Umgang Saturns mit der Rhea entdeckt hatte, diese dazu verurtheilte, in keinem Monat und in keinem Jahre zu entbinden. Merkur, welcher die Göttin ebenfalls liebte, spielte gegen den Mond und gewann diesem jeden 70. Theil der Zeit ab, die er am Horizonte scheinen sollte. Diese Theile vereinigte Merkur zu Gunsten der Rhea und bildete daraus die fünf Tage, welche das Jahr vervollständigten, das bis dahin nur 360 Tage gehabt hatte.

Die Lacedämonier waren die einzigen, welche das Spiel gänzlich aus ihrer Republik verbannten, d. h. das Glücksspiel, denn man weiß, daß die strengen Spartaner körperliche Spiele sehr liebten.

Die Griechen und die Römer hatten ihre Pugilisten und ihre Gladiatoren, die sie zu Wetten benutzten, bevor sie zu anderen Arten der Glücksspiele griffen.

Wer erinnert sich nicht, daß die Wächter am Grabe Christi um dessen Kleider würfelten?

Die Priester Aegyptens erzählten Herodot, daß einer ihrer Könige lebendig in die unterirdischen Räume hinabgestiegen sei, welche die Griechen Tartarus nannten, daß er dort gespielt und wechselsweise gewonnen und verloren hätte.

Die Hunnen verspielten ihr Leben und gaben sich selbst freiwillig den Tod, selbst wenn der Gewinnende sie begnadigen wollte.

Die Indier verspielten, obgleich sie von grausamen Gesetzen bedroht wurden, ihre Weiber, wie die Angelsachsen ihre Geliebten gegen Reitpferde.

Die Cingalesen, welche in dem Innern der Insel Ceylon leben, lieben das Spiel so leidenschaftlich, daß sie dabei sogar Glieder ihres Körpers gegen Geld einsetzen.

Themistokles sprach die Meinung aus, daß man das Spiel allen denen verbieten müßte, welche Theil an den Regierungsgeschäften hätten, damit es nicht aussähe, als ob die Republik sich selbst verspiele.

Die Korinther waren im Allgemeinen dem Spiele leidenschaftlich ergeben.

Die Götter spielten nicht nur unter sich, wie wir dies bei Merkur und dem Monde gesehen haben, sondern sie ließen sich sogar so weit herab, mit Sterblichen eine Partie zu spielen. So erzählt Plutarch in dem Leben des Romulus, daß der Wächter im Tempel des Herkules mit diesem Gotte würfelte, unter der Bedingung, daß wenn er gewönne, der Gott ihm eine gewisse Gnade erzeigen müsse; für den Fall, daß er verlöre, verpflichtete er sich dagegen, dem Sohne Alcmenens eine schöne Curtisane zuzuführen.

Die Römer gaben sich schon lange vor der Aufhebung der Republik dem Spiele hin, wie dies mehrere Bücher beweisen, die sie über die Kunst des Spieles besaßen. Der strenge Cato rief ihnen daher auch beständig zu: „Bürger, fliehet die Glücksspiele!“ Gleichwohl war das Spiel bei ihnen verboten und die Spieler wurden für gewöhnlich als ehrlos betrachtet.

Dennoch überließen sich die Römer dem Spiele mit der ungezügeltesten Leidenschaft. Augustus spielte sehr gern. Nero setzte auf einen einzigen Wurf 400,000 Sestertien. Claudius spielte sogar im Wagen, und wir sehen Juvenal sich mit edlem Unwillen gegen die Spieler ereifern, welche ihre Cassen sogar in die Sitzungssäle tragen ließen.

Horaz spricht in seinen Satyren von einem Greise Namens Voloverius, der dem Würfelspiel so leidenschaftlich ergeben war, daß er, durch die Gicht und andere Krankheiten abgehalten, seine Hände zum Spiel zu gebrauchen, einen Mann bezahlte, ihm die Würfel in den Becher zu thun und sein Spiel für ihn zu machen.

Tacitus erzählt von den alten Germanen, sie wären den Glücksspielen so leidenschaftlich ergeben gewesen, daß sie nach dem Verluste all ihres Habes zuletzt sich selbst auf das Spiel gesetzt hätten, indem sie, wieder verlierend, die Sklaven des Gewinners geworden wären.

Wie bei diesen älteren Völkern, so hat man in Afrika und Amerika

bei neueren Entdeckungen ganze Völkerstämme gefunden, die der Leidenschaft des Spieles noch ungleich mehr ergeben sind, wie die civilisirten Nationen.

Was Tacitus von den alten Germanen erzählt, das kann man übrigens noch in unseren Tagen, wenigstens in gewissem Grade, in Neapel und an andern Orten Italiens sehen, wo Schiffer ihre Freiheit für eine gewisse Anzahl von Jahren verspielen.

In Genua, in Venedig und in mehreren andern großen Städten Italiens waren die Glücksspiele verboten, doch die höchsten Beamten gaben das verderblichste Beispiel, indem sie selbst, den Gesetzen zum Trotz, dieser Leidenschaft fröhnten.

Die Gesetze des himmlischen Reiches verbieten ebenfalls das Spiel, was indeß die Chinesen aller Stände nicht abhält, auf eine Karte ihr Haus und selbst ihre Frau und ihre Kinder zu setzen.

Den Anhängern Mahomets ist nur das Schachspiel erlaubt.

Die römischen Gesetze hatten, wie bereits erwähnt, anfangs das Glücksspiel ganz verboten; es durfte keine Klage wegen eines nicht bezahlten Spielgewinnes angenommen werden, und die Behörden zwangen außerdem den Gewinner, gegen den eine Klage angestellt wurde, das gewonnene Geld herauszugeben. Später traten Milderungen dieser strengen Bestimmungen ein und unter Justinian wurde der Einsatz von einem Goldthaler als erlaubt bestimmt. Die Behörden erhielten außerdem den Auftrag, die im Glücksspiel verlorenen Summen einzutreiben, um sie zum Nutzen öffentlicher Arbeiten zu verwenden.

Die Verbote der römischen Gesetze sind mehrmals durch die Vorschriften anderer Länder wieder in das Leben gerufen worden.

Karl der Große verbot durch seine Capitularien die Glücksspiele unter der Strafe von der Gemeinschaft der Gläubigen ausgeschlossen zu werden.

Man liest in den Annalen Frankreichs, daß die alten französischen Großen, welche eben so hochmüthig, stolz wie müssiggängerisch waren und nichts verstanden, als ihre Vasallen zu quälen, zu trinken und sich zu schlagen, meistentheils wüthende Spieler waren, welche schaamlos dem Anstand und den Gesetzen trotzten. Der Bruder des heiligen Ludwig spielte mit Würfeln, ohne auf die wiederholten Gesetze des Königs gegen die Glücksspiele zu achten.

Düguesclin, dieser tapfere Ritter, dessen Name mit so großem und so gerechtem Ruhme genannt wird, verspielte als Gefangener Alles, was er besaß.

Zur Zeit der Kreuzzüge brachte die Spielwuth Unordnungen unter den Kreuzfahrern hervor. Die Geistlichkeit besonders überließ sich dieser Leidenschaft auf eine zügellose Weise.

Ludwig VIII. erließ in Uebereinstimmung mit den höchsten Würdenträgern der Kirche gegen die Spieler Gesetze von wahrhaft barbarischer Strenge.

Unter Karl VI. dagegen erreichte die Spielwuth eine schrankenlose Höhe, und in eben dem Palaste, in welchem die Gesetze gegen das Spiel unterzeichnet wurden, erfand[1]) der Maler Jacquemin Gringonneur die Karten zur Zerstreuung des wahnsinnigen Monarchen; das Hôtel de Nesle wurde berüchtigt durch seine Catastrophen.

Nicht die Einführung der Karten überhaupt, sondern der allgemeinere Gebrauch derselben, welcher durch den Holzschnitt herbeigeführt wurde, brachte in der Spielart mehrfache Veränderungen hervor. Man gab die Würfel, die bis dahin beinahe ausschließlich über Glück und Unglück entschieden hatten auf, und machte diese Entscheidung von den Karten abhängig, welche mehr Abwechselung und dadurch mehr Reiz und Interesse boten.

Die verschiedenen Spiele, welche durch diesen allgemeineren Gebrauch der Karten herbeigeführt wurden, kosteten anfangs mehr Zeit als Geld, allein bald wurden sie neben den Würfeln, und sogar mehr als diese, zu Hasardspielen verwendet. — Namentlich kamen sie an den Höfen in Gunst, die von da ab einer von den Hauptschauplätzen ihrer Wirksamkeit geblieben sind.

Die Leidenschaft des Spieles drang sogar bis in die geheiligten Stätten der Gerichtssäle ein. „Ich weiß, daß unter Euch Spieler sind," sagte im Jahre 1564 der Kanzler L'Hôpital zu dem Parlamente von Bordeaux.

Heinrich III. liebte das Spiel sehr. Unter seiner Regierung kamen die strengen Verordnungen, die Karl VIII. und Karl IX. gegen die Spieler erlassen hatten, in Verfall.

Heinrich IV. war dem Spiele von Jugend an ergeben. Er spielte daher auch am Hofe mit einer Leidenschaftlichkeit, von der man bis dahin noch kein Beispiel gesehen hatte. An dem Hofe dieses Königs wurde die Kunst, sich schneller zu Grunde zu richten, vervollkommt und eine Menge Italiener machten an demselben ihre Talente geltend. Beinahe alle Stände

1) Ueber diese vorgebliche Erfindung wird später bei dem Capitel von den Karten ausführlicher gesprochen werden.

überließen sich unter dieser Regierung der Leidenschaft des Spieles: Man sah Magistratsbeamte das Recht, spielen zu dürfen, verkaufen.

In dieser Zeit war es, wo in Paris die Académies de jeu begründet wurden; ein Name, den man den öffentlichen Spielanstalten gab, in denen sich die Bürger und Leute geringeren Standes versammelten, um zu spielen.

Maria von Medicis, diese in so vielfacher Beziehung leidenschaftliche Frau, liebte auch das Spiel; der Herzog von Guise, der Herzog von Egernon, Joinville, Bassompierre, waren demselben nicht minder ergeben, und der König selbst begünstigte an seinem Hofe diese entsetzliche Verschwendung, die nicht selten mit Betrügerei gepaart war.

War aber unter Heinrich IV. das Spiel im höchsten Flor, so fand das Gegentheil unter Ludwig XIII. statt, welcher gegen die Spieler die ganze Strenge der Gesetze walten ließ; die Strafe folgte bei ihm unmittelbar auf die Drohung.

Dennoch zählte man unter seiner Regierung 47 privilegirte Brelanshäuser, von denen mehrere höhere Beamte täglich einen Louisd'or zogen.

Heinrich VIII., König von England, verbot im Jahre 1541 Karten-, Würfel-, Paume-Spiele 2c. Man sieht also, daß das Kartenspiel damals auch in England schon eine weite Verbreitung gefunden hatte.

Auf Ludwig XIII. folgte Mazarin, unter dessen Ministerium die strengen Verordnungen gegen Spiel und Spieler wieder in Vergessenheit geriethen. Der Kardinal erfand sogar selbst das neue Spiel Hoc, welches sehr beliebt wurde.

In den Provinzen Burgund, Languedoc und Bretagne besonders, spielte man ein wahres Höllenspiel. Offiziere und Beamte setzten oft auf eine einzige Karte ihr ganzes Vermögen. Diener verspielten das Geld ihrer Herren, Söhne das ihrer Väter, Väter das Erbe ihrer Ahnen, das Glück ihrer Familien.

Diese Spielwuth verringerte sich auch unter den Regierungen Ludwigs XIV. und Ludwigs XV. nicht, obgleich es Ludwig XIV., dessen Macht in anderen Beziehungen so unumschränkt war, an Verordnungen und Verboten gegen das Spiel nicht fehlen ließ. Die Zahl derselben während der freilich sehr langen Dauer seiner Regierung beträgt mehr als zwanzig.

Er verbot Bassette und Hoca. Was thaten die Spieler? Sie gaben diesen Spielen die Namen Pharao, Barbacola, Für — und — Gegen. So spotteten sie der Maßregeln der Königin Mutter, welche während ihrer Regentschaft mit Strenge gegen das Spiel verfuhr, und um

dem Einschreiten der Polizeiagenten mehr Nachdruck zu verleihen, dieselben durch einen Gefreiten ihrer Garde begleiten ließ.

Ludwig XVI. jedoch glich seinen Vorgängern nicht und suchte durch sein eigenes Beispiel zu wirken, indem er nie mehr gewann, wie einen Thaler.

Als vor dem Ausbruch der französischen Revolution die Stände einiger Provinzen versammelt waren, spielte man daselbst ein so furchtbares Spiel, daß in der Bretagne der Sitzungsort die Hölle genannt wurde.

Unter dem Directorium spielte man noch mit wahrer Wuth, allein die, welche gewaltiger Aufregungen bedurften, fanden dazu bald auf dem Gebiete der Politik ein fruchtbares Feld, und so verminderte sich allmälig die rasende Leidenschaft des Spieles.

Seit dem Jahre 1789 wurde das Spiel aus den Privathäusern beinahe ganz verbannt und flüchtete sich in die bereits eben erwähnten öffentlichen Spielhäuser, von denen die Regierung bald eine beträchtliche Einnahme bezog, deren Ertrag verschiedenen Wohlthätigkeitsanstalten zugewendet wurde.

Doch diese öffentlichen Spielhöllen, wie man sie ziemlich allgemein nannte, waren die Quellen so vielen Elends, daß die Regierung sich endlich bewogen fand, dieselben ganz zu unterdrücken, und ihr Schluß fand am 1. Jannar 1838 statt.

Hat man indeß dem Beispiele der Spielwuth in andern Ländern, und namentlich in Deutschland, das so gern den Affen Frankreichs macht, in reichem Maaße im Bösen gefolgt, so war dies keineswegs auch bei dem Guten dieses Verbotes der Fall. Im Gegentheil, das Spiel, aus Frankreich, seinem bisherigen Hauptsitze verbannt, flüchtete sich nach Deutschland, wo mehrere kleinere Fürsten ihm willig eine Freistätte gewährten, sich der dadurch gewonnenen Einnahme erfreuend, ohne der zahllosen Flüche und Thränen zu denken, die daran haften.

Erst dem vielverrufenen Jahre 1848 war es vorbehalten, diese Pflanzstätten des Elends und des Lasters zu zerstören, indem die Frankfurter Nationalversammlung ein Verbot gegen alle öffentlichen Anstalten zum Hasardspiel erließ. Leider ist auch dies gewiß löbliche und anerkennenswerthe Verbot neben so vielen andern Bestimmungen jenes unglücklichen Parlamentes bereits so ziemlich außer Kraft getreten, und man sieht hier und dort die Stätten des verderblichen Hasardspieles unter dem Schutze deutscher Fürsten neu eröffnet.

Baden-Baden und Homburg sind als Hauptspielplätze bekannt, und allerdings kann man nicht bestreiten, daß die Banken diesen beiden Orten einen bedeutenden Flor verliehen haben. Darf man aber über dem Guten

und Wohlthätigen in so kleinem Kreise das ungeheure, unberechenbare Unglück vergessen, das in einem weiten Kreise davon die Folge ist?

So sehr wir daher das Spiel als einen angenehmen, und mit Maaß und Verstand benutzt, als einen durchaus unschuldigen Zeitvertreib in Schutz zu nehmen uns veranlaßt fühlen, eben so sehr müssen wir das Verderbliche des Hasard-Spieles anerkennen, wenn die Leidenschaft zu demselben eine solche Höhe erreicht, daß sie den Spieler ausschließlich beherrscht, ihn alle seine Pflichten vergessen, verletzen, mit Füßen treten läßt.

Hat nun aber auch die Wuth des Hasardspieles, — welches übrigens in beinahe allen Ländern für gewöhnliche Fälle verboten und mit mehr oder minder strengen Strafen für Wirthe, Bankhalter und Spieler belegt ist, nachgelassen, so ist sie doch keineswegs ausgerottet, und es läßt sich auch nicht erwarten, daß dies jemals geschehen werde.

Denn noch jetzt setzen täglich eine große Menge von Personen einen beträchtlichen Theil ihres Vermögens auf die Entscheidung eines Kartenblattes oder eines Wurfes mit den Würfeln, ohne sich über die gewöhnlichen bösen Folgen zu täuschen.

Bei dieser Erscheinung, welche man vielfach an allen Orten und in allen Ständen zu machen Gelegenheit hat, ist es gewiß interessant, die Ursachen derselben aufzusuchen; — die Ursachen, die eine so mächtige, so gewaltige Anziehungskraft üben.

Ein gewandter Spieler dürfte auf einen sichern täglichen Gewinn rechnen, wenn er sein Geld nur in solchen Spielen wagte, bei denen der Erfolg mehr von der Geschicklichkeit des Spielers, als von dem Zufall der Karten oder der Würfel abhängt. Gleichwohl zieht er oft, meistens sogar, solche Spiele vor, in denen beinahe nur die Laune des Glückes über Gewinn oder Verlust entscheidet, und in denen sein Talent ihm kein Uebergewicht über seine Mitspieler verleiht, oder doch nur ein so geringes, daß es oft selbst bei den geschicktesten Spielern gegen die Mißlaune Fortunas nicht in Anschlag gebracht werden kann.

Der Hauptgrund einer solchen Neigung, die dem anerkannten Interesse des Spielers widerspricht, liegt in dem Geize, oder wohl richtiger gesagt, in der Habgier, die dem Charakter der meisten Menschen eigenthümlich ist. Der Geiz will zusammenscharren, um zu behalten, deshalb sind wahrhaft Geizige nur sehr selten Spieler, weil sie jede Möglichkeit eines Verlustes fliehen. Die Habgier dagegen will erwerben, nicht um das Erworbene todt aufzuspeichern, sondern um sich desselben zur Erkaufung der verschiedenartigsten Genüsse zu bedienen. Von dieser Habgier ist selten ein Spieler frei, ein leidenschaftlicher wohl nie; deshalb wird man auch

meistens sehen, wie das im Spiel gewonnene Geld wenig oder gar nicht geachtet und beinahe unmittelbar zu allerhand, oft ganz unnützen Ausgaben verwendet wird, ohne alle Rücksicht darauf, daß es auch zur Deckung möglicher Verluste dienen sollte, die man sonst aus der eigenen Tasche tragen muß, und bei denen folglich der frühere Gewinn nichts hilft.

Zu dem erwähnten Grunde der Habgier oder Gewinnsucht kömmt aber auch noch der sehr wesentliche hinzu, daß die Spiele, welche in ihrem Erfolge ausschließlich oder größtentheils von der Geschicklichkeit des Spielers abhängen, beinahe sämmtlich eine fortgesetzte geistige Anstrengung oder Aufmerksamkeit erfordern, und gleichwohl den Geist nicht in der Aufregung erhalten, wie beliebte Hasard- oder Commerce-Spiele, bei denen der Erfolg beinahe lediglich von der Entscheidung des Zufalles abhängt. Bei dergleichen Spielen ist jedes einzelne entscheidend und läßt irgend Etwas gewinnen oder verlieren, die Aufregung währt daher ununterbrochen fort, und sie hat für die meisten Menschen einen eigenthümlichen und wesentlichen Reiz.

Montesquieu, der große Philosoph, bestätigt die vorstehend aufgestellten Behauptungen durch einige seiner Betrachtungen von tiefster Wahrheit. Er sagt:

„Das Spiel gefällt uns im Allgemeinen, weil es zu unserer Habgier spricht, das heißt, zu der Hoffnung, mehr zu bekommen, als wir bereits besitzen. Es schmeichelt unserer Eitelkeit durch den Gedanken an den Vorzug, den das Glück uns darin vor Andern gewährt, und an die Aufmerksamkeit, welche Andere auf unser Glück richten; es befriedigt unsere Neugier, indem es uns ein Schauspiel gewährt; endlich unterhält es uns durch die verschiedenen Vergnügungen der Ueberraschung. Die Glücksspiele interessiren uns ganz besonders, weil sie uns ohne Unterlaß neue, plötzliche und unerwartete Ereignisse bieten. Die Gesellschaftsspiele unterhalten uns ebenfalls, weil sie eine Reihenfolge unvorhergesehener Ereignisse sind, die zur Ursache die Geschicklichkeit im Verein mit dem Glück oder dem Zufall haben."

Das Spiel wird daher auch in der Gesellschaft eine Zerstreuung, eine Unterhaltung genannt, doch läßt man ihm diese Benennung oft nur um ihm nicht einen andern Namen zu geben, bei dem zu Viele vor Schaam erröthen müßten.

Wie die Sachen aber nun einmal stehen, ist es gewiß, daß das Spiel nicht nur als eine angenehme, sondern sogar als eine nothwendige, kaum entbehrliche gesellige Eigenschaft betrachtet werden muß.

Deshalb verschmähen auch viele ernste, gesetzte und sehr verständige Personen das Vergnügen des Spieles nicht, dessen Verirrungen sie freilich

zu vermeiden wissen, oder in ihrer ruhigeren, leidenschaftsloseren Natur kaum begreifen.

Uebrigens kann man nicht behaupten, daß die gemischten Spiele, oder selbst die Hazardspiele, an und für sich unerlaubt sind, wenn man sie nur aus dem Gesichtspunkte des natürlichen Rechtes betrachtet; denn außerdem, daß man an dem Spiele aus eigenem freiem Willen Theil nimmt, setzt auch jeder Spieler sein Geld der gleichen Gefahr aus; jeder spielt auch, wie man voraussetzen muß, nur mit dem, worüber zu verfügen ihm ein volles Recht zusteht.

Das Spiel, so wie andere Verträge, bei deren Entscheidung es mit auf den Zufall ankömmt, wie z. B. Wetten, ist rechtmäßig, sobald die Gefahr, zu verlieren, und die Hoffnung, zu gewinnen, auf beiden Seiten gleich sind, und in gehörigem Verhältniß zu dem stehen, um was man spielt.

Indeß bleibt das Vergnügen nur selten innerhalb der Schranken, welche sein Name verspricht. Ohne von der kostbaren Zeit zu sprechen, die man dabei verliert, verwandelt es sich nur gar zu oft in eine kindische Gewohnheit, wo nicht durch Liebe zum Gewinn in eine verderbliche Leidenschaft.

Theophrastus sagt, daß die Leidenschaft des Spieles gewöhnlich die Beherrscherin aller andern ist.

Die Zeit, welche den Geist eben so schwächt, wie den Körper, vermag nichts gegen die Leidenschaft des Spieles, weil die Einbildungskraft der Spieler nie altert. Das ist es, was sie vor der Uebersättigung und dem Ekel schützt, welche andere Leidenschaften durch allzu häufigen Genuß mit sich führen.

Große Verbrecher haben, während sie spielten, vergessen, daß das Damoclesschwert der strafenden Gerechtigkeit über ihrem Haupte schwebte. Die Drohung einer nahe bevorstehenden Hinrichtung sogar hat einige Spieler nicht abhalten können, in ihrem Gefängnisse entweder selbst zu spielen, oder andern Spielern mit ganzer Theilnahme zuzusehen.

Paschasius Justus, ein berühmter flamändischer Arzt, der um 1560 ein merkwürdiges Buch: De alea sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate [1]), herausgab, ahmte dem berühmten Ziska durch eine Bestimmung seines Testamentes nach. Wie nämlich Ziska verordnete, daß man ihm nach seinem Tode die Haut abziehen und damit eine Trommel bespannen sollte, so bestimmte Justus, mit seiner Haut ein Damenbrett zu

---

1) Ueber das Würfelspiel oder wie die Sucht, um Geld zu spielen, zu heilen.

überziehen und aus seinen Knochen Würfel zu machen. Jenes merkwürdige Buch schrieb er, doch freilich ohne den gewünschten Erfolg, in der Absicht, sich selbst von der Leidenschaft des Spiels zu heilen.

Spieler, welche sich überreden, daß sie durch viele Versuche dahin gelangen könnten, den Zufall zu beherrschen, sind eben so einfältig, wie ein Mensch, der die Hasen dazu abrichten wollte, die Hunde zu fangen.

Leichtgläubig aus Begierde, werden sie abergläubisch aus Furcht.

Eine Marmortafel, die in Rom gefunden wurde, und deren Inschrift entziffert worden ist, stellt ein Damenbrett vor, auf dem ein Kreuz gezeichnet ist, um das man die Worte liest: „Unser Heiland steht denen bei, und macht, daß sie gewinnen, welche hier mit Würfeln spielen und zuvor seinen Namen niedergeschrieben haben.“

Die Wilden Amerikas bereiten sich durch strenge Fasten auf das Spiel vor; nicht minder abergläubisch, wie diese Wilden, giebt es bei uns Spieler, welche, bevor sie sich zum Spiele niedersetzen, das stillschweigende Gelübde ablegen, einen Theil ihres Gewinnes auf edle Werke zu verwenden.

Die Leidenschaft des Spieles macht viele von Denen, welche sie beherrscht, ungesellig. Die schönsten Stunden des Tages und ganze Nächte werden von ihnen bei dem Spiele verbracht, bei dem man die Gewohnheit sanfterer Gefühle und das Vergnügen an der Geselligkeit mit verlernt. Wer nicht spielt, kann in gewisse Zirkel keinen Zutritt erhalten: Er wird wie ein Mensch aus einer andern Welt betrachtet.

Die Gesetzgebung hat, wie wir bereits erwähnten, zu allen Zeiten und in allen Ländern, mehr oder minder strenge Verbote gegen das Spiel erlassen; allein sie beschränkte sich darauf nicht, sondern erklärte auch die Spieler in gewisser Beziehung außer dem Gesetz. Es wird nämlich keine Klage auf Bezahlung einer Spielschuld angenommen. Davon sind in einigen Ländern Wetten auf Spiele der Geschicklichkeit: Fechten, Wettlaufen, Wagenfahrten, Ball- und Billard-Spiel-Schulden zwar ausgenommen, allein das Gericht kann auch in diesen Ausnahmsfällen noch von der Bezahlung freisprechen, wenn ihm die Forderung zu übertrieben erscheint. Wechsel, die zur Bezahlung von Spielschulden ausgestellt wurden, sind ungültig.

Namentlich rührt eine solche Verordnung von der Königin Anna von England her. Sie erklärt alle Wechsel, alle Darlehen, alle Verpflichtungen irgend einer Art, welche aus dem Spiele herrühren, für null und nichtig und gestattet sogar dem Verlierenden gegen den Gewinnenden die Klage auf Rückzahlung.

Wenn es nun nach alle dem Gesagten als eine Unmöglichkeit erscheint, die Menschen im Allgemeinen von der Leidenschaft des Spiels zu heilen, so kann man sie wenigstens über ihr wahres Interesse aufklären. Das ist es, was wir in dem vorliegendem Werke zu thun bemüht waren, indem wir durch Zahlen und leicht faßliche Gründe die günstigen oder ungünstigen Möglichkeiten darstellten, welche die Glücksspiele bieten. Die Spieler können daraus, noch ehe sie ihr Geld wagen, die Gefahren, denen sie es aussetzen, kennen lernen und sie dadurch wesentlich vermindern. Außerdem geben wir bei den Commerce-Spielen alle Regeln so genau, bestimmt und bündig an, daß ein Jeder, der auf die hier mitgetheilten Lehren die gehörige Aufmerksamkeit verwendet, alle die Spiele, die wir beschreiben, gründlich erlernen und sich dadurch vor dem möglichen Verluste bewahren kann.

Von den Karten.

Spielkarten sind bekanntlich jene länglichen Blätter von steifem Papier, auf der einen Seite mit einem gleichmäßigen farbigen Muster, auf der andern mit verschiedenartigen Figuren bemalt, deren man sich zu den verschiedenen Spielen bedient.

Ziemlich allgemein ist die Meinung verbreitet, das Kartenspiel sei in Frankreich erfunden worden, um dem wahnsinnigen König Karl VI., dem Gemahl der Königin Isabelle von Baiern, durch die Isabeau in Schillers Jungfrau von Orleans allen unsern Lesern bekannt, damit die Zeit zu vertreiben, allein bei näherer historischer Prüfung verliert diese Angabe durchaus allen Halt, denn viel früher schon finden sich zuverlässige Nachrichten von der Existenz des Kartenspieles in Italien, und sogar in Deutschland, es ist daher, um dieser Angabe nicht allen Glauben zu rauben, nur anzunehmen, daß zur Zerstreuung des unglücklichen Karl VI. das Kartenspiel in Frankreich durch einige verschiedene Spielarten weiter ausgebildet worden sei. Man will sogar schon tausend Jahre vor Christi Geburt in China Spuren der Spielkarten gefunden haben.

Allerdings ist es wahr, daß Verordnungen Karls des Großen, des heiligen Ludwig, Karl's IV. und Karl's V. erlassen wurden, um die Glücksspiele zu verbieten; allein wenn darin nur von Würfeln und Trictrac die Rede ist, so darf man deshalb nicht annehmen, daß die Karten überhaupt ganz unbekannt gewesen wären. Vielmehr muß man vermuthen, daß sie nur deshalb nicht allgemeiner in Gebrauch kamen, weil sie gemalt und deshalb sehr theuer waren.

Daß man die Spielkarten indeß vor dieser Zeit nicht nur kannte, sondern auch Gebrauch von ihnen machte, geht aus einer Verordnung des heiligen Ludwig vom Jahre 1254 hervor, welche das Kartenspiel bei der Strafe des Auspeitschens verbietet.

Auch in Deutschland waren die Karten bereits vor jener angeblichen Erfindung bekannt; denn bereits im Jahre 1300, also geraume Zeit vor Erfindung der Vervielfältigung durch den Druck, bildeten die Kartenmacher in Deutschland Innungen.

Die Statuten des Ordens von Calatrava verboten die Karten in Spanien schon im Jahre 1331 und Johann I., König von Castilien, erneuerte dies Verbot im Jahre 1387.

Erst als man sich zu ihrer Vervielfältigung des Holzschnittes bediente, sanken sie bedeutend im Preise und wurden dadurch einer größern Menge zugänglich.

Die Erfindung der Karten also nicht sowohl, als ihre weitere Verbreitung, scheint in das Ende von der Regierung Karl's V. zu fallen, denn die Chronik des Petit Jehan de Saintré erwähnt der Karten aus der Zeit, wo der Verfasser Page des genannten Königs war.

Die Zeit allgemeinerer Verbreitung der Karten in Frankreich und von dort aus bald über das ganze übrige Europa, läßt sich mit ziemlicher Gewißheit in die letzten Jahre des vierzehnten Jahrhunderts (1392) setzen; allein ihr Ursprung ist, wie wir durch die zahlreichen vorstehenden Beweise darthaten, jedenfalls viel älter, und wie noch jetzt die Karten sehr häufig als Mittel der Wahrsagerei benutzt werden, so hat man nicht ohne alle Wahrscheinlichkeit angenommen, daß sich eben daher ihr Ursprung leiten läßt, wenigstens findet man bei den Zigeunern, die sich noch jetzt sehr oft zu ihren Prophezeihungen der Karten bedienen, bereits im 5. oder 6. Jahrhundert Spuren von bemalten Blättern, aus denen wahrscheinlich nach und nach die Karten entstanden sind, die in ihrer jetzigen Vervollständigung aus vier besonderen Arten von Spielen bestehen, die man, entweder ganz oder theilweise, zu sämmtlichen bei uns gangbaren Spielen benutzt.

Diese vier Arten sind:

1. Die französische Karte.

Das vollständige Spiel dieser Karte, welche ziemlich allgemein auch mit dem Namen der Whistkarte bezeichnet wird, besteht aus zweiundfunfzig Blättern, welche in vier Farben getheilt sind, jede zu dreizehn Blättern. Die Farben, die sich in ihrem natürlichen Werthe einander gleichstehen, sind zur Hälfte roth, zur Hälfte schwarz; die rothen heißen Coeur und Carreau, die schwarzen Pique und Treffle.

Der natürliche Werth der verschiedenen Blätter aller vier Farben, der sich nach den abweichenden Regeln der einzelnen Spiele verändert, folgt so auf einander.

1) Das As. (L'As.)
2) Der König. (Le Roi.)
3) Die Dame. (La Dame.)
4) Der Bube. (Le Valet.)
5) Die Zehn. (Le Dix.)

Diese fünf Blätter werden in vielen Spielen die Honneurs genannt, weil man sie besonders honorirt oder marquirt. Die übrigen Blätter von 6 bis 13 folgen nach der Zahl der auf ihnen befindlichen Augen oder Zeichen, so daß die Zwei in allen vier Farben das niedrigste Blatt ist; nach diesen Augen oder Zeichen werden sie auch genannt: Die Sieben, die Fünf, die Drei ꝛc.

Der Werth der einzelnen Blätter verändert sich indeß bei einigen Spielen, wie das bei der Beschreibung derselben näher angegeben wird.

Die französische Karte wird zu den meisten Hasardspielen, zu Whist, L'Hombre, Boston, kurz, zu der größten Menge der gangbaren Spiele benutzt, und ist vorzugsweise die der vornehmeren Welt, der höheren Gesellschaft.

Nicht uninteressant erscheint es uns, hier die ursprüngliche Bedeutung der Farben mitzutheilen, die noch jetzt unter der gleichen Gestalt und den gleichen Namen fortbestehen, so wie die Entstehung der Namen der Könige, Damen und Buben, die zwar zuweilen mit anderen moderneren vertauscht worden sind, die man indeß noch so, wie sie von allem Anfang waren, auf vielen Spielen findet.

Wenn auch, wie aus dem Vorstehenden einleuchtet, nicht die Karten überhaupt durch den Maler Jacquemin Gringonneur erfunden wurden, so läßt sich doch kaum bezweifeln, daß er der Erfinder der Formen derselben ist, welcher wir uns noch heute bedienen, und daß ihnen in jener Zeit eine Bedeutung beigelegt wurde, von welcher heutzutage wahrscheinlich nur wenige Spieler eine Idee haben.

Wie erwähnt, sollten die Karten zur Zerstreuung des wahnsinnigen Karl VI. dienen; man versprach sich davon einen günstigen Einfluß auf die Gesundheit des Königs, und da dies auf die Angelegenheit des ganzen Reiches den größten Einfluß ausgeübt haben würde, darf man sich nicht über den tiefern Sinn wundern, den man diesen buntbemalten Blättern unterlegte.

Sie sollten daher symbolisch die wichtigen Maximen darstellen, welche Krieg und Frieden auf die Leitung und Regierung der Staaten ausüben können.

Das As ist der Name einer lateinischen Münze; es steht im Piquet, so wie in vielen andern Spielen, selbst noch über dem Könige, um anzudeuten, daß das Geld der Nerv der Regierung und besonders des Krieges, und die Macht eines Königs, dem dieser Nerv fehlt, nur ephemer sei.

Treffl, (Tref) den Klee darstellend, deutet an, daß ein geschickter Feldherr sein Heer nie an einem Orte lagern muß, wo es ihm an Fourage mangelt.

Pique und Carreau (Karo) erinnern daran, daß Waffenmagazine und Arsenäle stets wohlversorgt sein müssen. Die Waffe, welche den Namen Pike führt, kennt alle Welt; was die Carreaus betrifft, so waren dies schwere Pfeile mit viereckiger eiserner Spitze, die aus großen Armbrüsten geschossen wurden. Die Zeichen dieser Farben deuten also die Spitzen der genannten Waffen an.

Das Coeur oder Herz, bedeutet den Muth, die Herzhaftigkeit der Führer und Soldaten.

David, Alexander, Cäsar und Karl der Große, stehen an der Spitze von vier Heerhaufen, um anzudeuten, daß die Truppen, so zahlreich und so tapfer sie auch sein mögen, kluger, muthiger und erfahrener Führer bedürfen. Das Leben dieser Führer ist kostbar; sie dürfen nicht in die Hände des Feindes fallen; daher ist es von Wichtigkeit, den König besetzt zu behalten, um ihn gegen den feindlichen Angriff zu schützen.

Das Anagramm von Argine, der Name, welchen die Treffl-Königin führt, ist Regina, und bedeutet Marie von Anjou, die Gemahlin Karls VII. Rachel, die Carreau-Dame, ist Agnes Sorel; Pallas, Pique-Dame, Johanna d'Arc, die Jungfrau von Orleans; Judith endlich, die Coeur-Dame, ist Isabelle von Baiern, oder Königin Isabeau, die Rabenmütter.

Die Namen der Buben sind Ogier in Pique und Lancelot in Treffle, zwei tapfere Ritter Karls des Großen; Lahire, in Coeur und Hector, in Carreau, zwei ausgezeichnete Heerführer aus der Zeit Karls VII. Diese vier Buben stellen den alten Adel vor, wie die Zehnen, die Neunen &c. die verschiedenen Abstufungen der Stände.

Noch müssen wir bemerken, daß es von der französischen Karte drei verschiedene Spiele giebt:

1) Das vollständige oder Whistspiel von 52 Blättern.

2) Die L'Hombre-Karte, von 40 Blättern, in dem die 8, 9 und 10 fehlen und endlich

3) Die Piquet-Karte, welche nur 32 Blätter enthält und zwar die vom As bis herab zur Sieben, diese eingeschlossen.

2) Die deutsche Karte.

Diese besteht nur aus 36 Blättern, indem die 5, 4, 3 und 2 ausfallen, bei vielen Spielen auch noch die 6.

Sie ist ebenfalls in vier verschiedene Bilderarten getheilt, die sich aber nicht sowohl durch die Farbe, als durch Gestalt und Namen von einander unterscheiden, und Herz oder Roth, Schellen, Grün und Eicheln oder Eckern heißen. Der Werth der Blätter ist derselbe, wie in der französischen Karte, doch haben die obersten vier Honneurs (mit Ausnahme des Königs) andre Namen, und zwar:

Das As = das Daus,

Der König = der König welcher die Bezeichnung seiner Farbe oben zu beiden Seiten neben dem Kopfe hat.

Die Dame = der Ober; (das Blatt stellt nämlich nicht wie in der französischen Karte, eine weibliche Figur, sondern eine männliche, vor) daran kenntlich, daß er die Bezeichnung der Farbe oben über der einen Schulter hat, wie der Bube der französischen Karte.

Der Bube = der Unter; das Blatt ist der Figur des Obers fast ganz gleich, hat jedoch das Zeichen der Farbe unten zwischen den Beinen, die weit ausgespreizt stehen.

Die deutsche Karte ist, wie schon ihr Name dies bezeichnet, deutschen Ursprungs. Verwendet wird sie hauptsächlich zu Skat, Schaafskopf, Datteln, Sechsundsechzig, Solo ꝛc. Sie ist vorzugsweise unter den niedern Ständen heimisch, denen sie sich schon durch ihre größere Wohlfeilheit empfiehlt.

3) Die Tarok-Karte.

Als ihr Vaterland wird Spanien bezeichnet. Sie besteht außer dem vollständigen französischen Spiele noch aus sechs und zwanzig, zusammen also aus acht und siebenzig Blättern, und zwar aus:

21 Blättern, welche mit den Nummern von I bis XXI bezeichnet sind, Taroks genannt werden, und von denen das mit I bezeichnete Blatt wieder den besondern Namen Pagat führt, so wie das mit der XXI Mond.

1 Blatt, welches die Figur eines Harlekin darstellt, und der Skys heißt.

4 Blättern, Caval genannt, eine Reiterfigur darstellend, welche in den vier verschiedenen Farben zwischen der Dame und dem Buben rangiren.

Der höchste Tarok (Mond), der niedrigste (Pagate) und der Skys bilden in den mit Tarokblättern gespielten Spielen die Honneurs, zu denen dann ge-

wöhnlich auch noch die zunächst sich anschließenden, XX, XIX ꝛc. als Honneurs gerechnet werden, wie dies bei den einzelnen Spielen besonders erwähnt wird. Eben so werden wir die verschiedenen Namen, welche einzelne Blätter, entweder mit oder ohne Veränderung ihres natürlichen Werthes erthalten, bei Gelegenheit eines jeden einzelnen Spieles angeben, bei dem solche Namenvariationen vorkommen, hier aber geben wir noch einige allgemeine Regeln, die auf alle Spiele Anwendung finden, und die wir sonst bei jedem einzelnen wiederholen müßten. Unaufmerksame Leser verweisen wir daher fortwährend auf diese Einleitung.

Noch eine Art der Spielkarten ist die

4) Trappelir-Karte.

Sie dürfte wohl die älteste der in Deutschland eingeführten Kartengattungen sein, ist aber jetzt beinahe ganz verschwunden, oder doch nur in wenigen Gegenden bekannt und wird nur zu ganz einzelnen Spielen verwendet.

Die Namen der Karten lassen auf italienischen Ursprung schließen und ihre Bedeutung kaum daran zweifeln, daß sie in den Feldlagern entstanden oder erfunden sind.

Die Farben sind Spadi (Säbel), Bastoni (Stock), Coppi (Trinkbecher) und Denari (Geld).

Commerce- und Hasard-Spiele.

Zwischen allen bestehenden und noch zu erfindenden Kartenspielen findet ein großer Unterschied statt, der sie in zwei bestimmt von einander gesonderte Klassen scheidet, nämlich in solche Spiele, bei denen das richtige (gute) Spiel von wesentlichem Einflusse ist, und solche, bei denen die Göttin Fortuna ihre Herrschaft übt, so daß Gewinn oder Verlust weit weniger von dem Spieler als von dem blinden Zufall abhängen.

Die erstgenannte Art der Spiele bezeichnet man gewöhnlich mit dem Namen Commerce- oder Gesellschaftsspiele, die zweite mit dem, nicht ohne Grund und Recht verrufenen der Glücks- oder Hasard-Spiele.

Unterscheidungszeichen dieser beiden Arten von Kartenspielen sind namentlich:

Daß an den Gesellschaftsspielen nur eine beschränkte, in der Regel genau bestimmte Anzahl von Personen Theil nehmen kann, daß dagegen bei

den Glücksspielen die Anzahl der Theilnehmer nur durch den Raum beschränkt wird. —

Daß bei Gesellschaftsspielen ein bestimmter, für alle Theilnehmer sich gleichbleibender Satz stattfindet, der in der Regel nach den Umständen und dem Vermögen der Theilnehmer bestimmt wird, so daß die Gefahr wirklichen und dauernden, die Verhältnisse des Spielenden zerrüttenden Unglücks nur durch offenbaren Leichtsinn herbeigezogen werden kann; — daß dagegen im Hasard-Spiel der Satz dem Ermessen und den Kräften eines jeden einzelnen Spielers überlassen bleibt, und daraus kann dann freilich der Fall entstehen, daß bei ganz gleichen gespielten Blättern, bei gleichem Resultate des Gewinnes und Verlustes derselben, nur durch Verschiedenheit und Veränderung der Sätze bei dem Einen ein ungeheurer Verlust das Endresultat ist, während der Andere wenig oder gar nichts verloren, und vielleicht sogar noch gewonnen hat.

Noch ein Unterscheidungszeichen der beiden erwähnten Spielarten ist, daß fast bei allen Commerce-Spielen eine Farbe, welche Atout (à tout) oder Trümpf genannt wird, einen höhern Werth hat, als die drei andern, so daß man mit dem niedrigsten Blatte dieser Farbe das höchste einer andern stechen kann, daß dagegen bei den eigentlichen Hasardspielen alle Facben einander gleich stehen.

Bei allen Spielen müssen die Karten sorgfältig gemischt (taillirt) werden, entweder von dem Kartengeber selbst, oder von der Vorhand; mischt diese, so heißt es: vormischen (pretailliren).

Vorhand heißt der dem Kartengeber zunächst sitzende Spieler, welcher das Vorrecht hat, das erste Blatt auszuspielen. Die Vorhand wird, wie die Spielregeln es mit sich bringen, entweder durch die rechte oder durch die linke Seite des Kartengebers bestimmt.

Stechen (couper) heißt ein Blatt entweder mit einem höheren aus derselben Farben nehmen, oder mit einem Atout.

Falsche Karten (carte fausse) heißt es, wenn irgend einer von den Spielern mehr oder weniger als die vorgeschriebene Anzahl Karten hat.

Sich renonciren, eine renonce machen, heißt alle Blätter von einer Farbe wegwerfen.

Verleugnen heißt, eine Farbe, die man hat, nicht zuwerfen, wenn man dies der Regel nach thun sollte.

Weitere Kunstausdrücke findet man bei jedem einzelnen Spiele, wie sie darin besonders vorkommen, aufgezeichnet.

Alliance.

Alliance ist, wie schon der Name es andeutet, ein Spiel, das Frankreich zum Vaterlande hat, wie denn überhaupt bei weitem die größere Mehrzahl aller Spiele aus dem Lande stammt, das sich die Ehre zuschreibt, die Karten erfunden zu haben. Die Periode, welcher es seine Entstehung verdankt, läßt sich nicht ermitteln, indeß darf man annehmen, daß es ein ziemlich hohes Alter hat.

Man spielt Alliance meistens unter 4 Personen, indeß auch unter 5 und 6.

Man gewinnt das Spiel, wenn man die meisten Stiche und in diesen von der Farbe, in welcher gespielt wird, die meisten Figuren bekommt.

Figuren sind: der König, die Dame, der Bube und die Fahne. Die Fahne ist in beiden rothen Farben die 9, in beiden schwarzen die 3, gilt aber während des Spieles blos nach der Zahl ihrer Augen.

Die Fahne wird mit vier, der Bube mit 3, die Dame mit 2 und der König mit einer Marke bezahlt.

Wird unter 4 Personen gespielt, so bekömmt Jeder 12 Blätter, jedesmal zu 3, und nach jedesmaligem Herumgeben wird ein Blatt auf den Tisch gelegt, das erste Mal offen, die drei letzten Male verdeckt.

Das offene Tischblatt zeigt die Farbe an, in welcher gespielt werden kann.

Es wird links abgehoben und rechts herum gegeben.

Man spielt entweder allein oder mit einem wechselnden Gehülfen, mit dem man Alliance macht; ist dies der Fall, so spielen die beiden Andern zusammen, sonst aber alle 3 gegen den einen Spieler.

Sieben Stiche machen das Spiel unbedingt gewonnen, wenn auch noch so wenig Figuren darin sind; hat aber die Alliance gleiche Anzahl Stiche mit den Gegenspielern, so gewinnt die Partei, in deren Stichen sich die Fahne befindet; ist diese Tischblatt, so entscheidet die höhere Augenzahl der in den Stichen vorhandenen Figuren; ist auch hier die Augenzahl gleich, so hat der Anfragende mit seiner Alliance verloren.

Wer die Vorhand hat und ein Spiel machen zu können glaubt, der sagt: Ich bitte um Erlaubniß. Passen die übrigen Spieler, so nennt der Frager die Farbe in der er spielen und den König mit dem er Alliance machen will, und spielt hierauf aus.

Die Farbe der Alliance spielt man nicht gern an, wenn man nicht sicher sein kann, daß sie durchgeht, ohne von den Gegnern gestochen zu werden; deshalb thut man gut, gleich vom Hause aus zu fordern.

Wer die Fahne in der Hand hat, muß suchen, sie seinem Freunde zuzuwerfen oder sie in der Hinterhand einzustechen, da nicht die Figuren in der Hand, sondern die in den Stichen bezahlt werden.

Wenn die Vorhand paßt, so sagt der Nächste an, dann der Dritte und zuletzt der Vierte.

Die gewöhnliche Frage kann durch Frage in Couleur, durch Levée oder durch Solo überboten werden.

Wer zuerst gepaßt hat, darf später noch in Couleur fragen, Levée oder Solo sagen, muß aber dann den, welcher spielen wollte, wirklich überbieten.

Das Levéespiel besteht darin, daß man von den verdeckten Tischblättern eins aufdeckt, welches man will, und dann in der Farbe spielt, die dies bezeichnet; der Spieler kann aber dann sowohl das aufgedeckte, als auch die beiden noch verdeckt daliegenden Blätter gegen andere aus seiner Karte nehmen. Hat er dies gethan, so wird ebenfalls ein König zur Alliance aufgerufen und ganz so, wie oben gesagt worden ist, gespielt.

Der zur Alliance gerufene König braucht nur dann einzustechen, wenn dessen Farbe von dem Frager selbst angespielt wird.

Die verlierende Partei erhält ihre Honneurs nicht bezahlt.

Wer die zum Gewinn nöthigen 7 Stiche aus seiner Hand allein machen zu können glaubt, sagt: Solo. Bei gleicher Anzahl von Stichen gewinnt der Solospieler, wenn er die Fahne hat, oder wenn diese Tischblatt ist, durch den höhern Werth seiner Bilder.

Wenn Jemand Solo sagt, es glaubt aber ein Anderer, in der genannten Farbe das Gegenspiel allein machen zu können, so sagt er: Resistance. Der Solospieler und der, welcher Resistance sagte, sind nun Widersacher, die beiden Andern aber neutral und Jeder spielt für sich. Zwischen den beiden Hauptspielern entscheidet die Mehrheit der Stiche und bei gleicher Menge derselben nur die Fahne; sind aber die beiden Spieler an Stichen gleich, und einer der Neutralen hat die Fahne, so ist er Gewinner des Spieles, und jeder der beiden Hauptspieler bezahlt ihm 4 Marken und außerdem noch die Figuren, die er etwa hat. — Der andere Neutrale zahlt in diesem Falle nichts, hat er aber in seinen Stichen eine Figur, so bekömmt er sie von dem bezahlt, der sie früher in der Hand hatte.

Haben beide Hauptspieler eine gleiche Anzahl Stiche und die Fahne ist Tischkarte, so haben Beide verloren, und jeder von ihnen zahlt an einen der Neutralen 4 Marken.

Passen Alle, so muß die Vorhand Levée machen, was aber dann nur wie Alliance bezahlt wird.

Für Alliance werden 2 Marken bezahlt, für Solo und freiwilliges Levée 4 Marken.

Der Resistent beim Solo zahlt, wenn er verliert, den Preis des Spieles doppelt, die Honneurs aber nur einfach. Gewinnt der Resistent, so erhält er ebenfalls doppelt bezahlt.

Wer Solo ohne Resistance gewinnt, bekömmt von Jedem 4 Marken, wer es verliert, zahlt an Jeden 4. Die Honneurs werden noch außerdem bezahlt.

Macht man als Gewinner die ersten Stiche ohne Unterbrechung, so bekömmt man dafür 2 Marken und für sämmtliche Stiche 6 Marken, dann aber jene 2 Marken nicht.

In Couleur wird Alles doppelt bezahlt.

Der Werth der Karten ist der natürliche, mit der alleinigen Ausnahme des As; dies kömmt in den beiden rothen Farben nach dem Buben und in den beiden schwarzen ist es das niedrigste Blatt; in der zu Atout gemachten Farbe ist das As in Roth und in Schwarz das höchste Blatt.

Spielen 5 Personen, so bekömmt Jeder 10 Blätter, zu 5 und 5 und es werden nur 2 Tischkarten gelegt, nach dem ersten Herumgeben eins offen, nach dem zweiten eins verdeckt.

Bei 6 Theilnehmern erhält Jeder 8 Blätter zu 2 und 2 nach jedem Herumgeben wird ein Tischblatt gelegt, das erste offen, die 3 übrigen verdeckt.

Alle Regeln des Spieles sind bei 5 und 6 Theilnehmern ganz so, wie bei 4 Personen.

Ambigü.

Dieses Spiel ist, wie der Name zeigt, ein Gemisch von mehreren andern Spielen und Frankreich sein Vaterland. Es besteht in der That aus Anleihen, die man bei dem Whist, bei der Bouillotte ꝛc. gemacht hat. Es ist sehr unterhaltend und verdiente deshalb wohl in die Mode zu kommen, mehr sogar, wie so manches andere Spiel, das zu dieser Ehre gelangte, ohne sie zu verdienen.

Das Ambigü wird mit vierzig Blättern gespielt; das heißt, man beseitigt aus dem vollständigen Spiele die zwölf Bilder.

Der Werth jeder Karte richtet sich nach er Zahl der Augen; folglich ist das As die niedrigste.

Die Zahl der Spieler wechselt von zwei bis sechs; jeder setzt eine bestimmte Anzahl Marken; diese zusammen bilden die Vade oder Poule.

Man verabredet zunächst die Zeit, welche das Spiel währen soll, oder die Anzahl der Sätze. Das Loos entscheidet darüber, wer zuerst giebt. Dieser mischt die Karten, läßt abheben und giebt dann, rechts herum, zwei Karten, zu einer und einer.

Der Spieler, welcher mit seiner Karte zufrieden ist, sagt basta (genug) und setzt die verabredete Anzahl Marken. Ist er nicht zufrieden, so wirft er eine Karte oder alle beide, weg, und der Kartengeber giebt ihm dafür frische Blätter.

Dann mischt der Kartengeber den Talon nochmals, läßt abheben und giebt wieder, zu eins und eins, zwei Blätter, so daß nun jeder Mitspieler vier Karten hat.

Der Spieler, welcher mit seinen Karten zufrieden ist, sagt: Ich bleibe; im entgegengesetzten Falle sagt er: „Ich passe." Wenn alle Spieler passen, darf der letzte, welches der Kartengeber ist, sein Spiel wechseln und nochmals geben, oder die Spieler auch zwingen, ihre Karten zu behalten. In diesem Falle setzt er zwei Marken in die Poule und behält seine Karten.

Der Spieler, welcher ein gutes Spiel zu haben glaubt, kann eine beliebige Zahl Marken anbieten, welche die Batterie heißen; hält sie Niemand, so hebt er die Batterie und der Letzte muß ihm außerdem zwei Marken zahlen, er machte denn selbst die Poule.

Wenn mehrere Spieler die Vade halten wollen, kann jeder ecartiren, (Karten weglegen und neue dafür verlangen) ohne daß er das Recht hat, zurückzuschieben, d. h. zu den bereits stehenden Marken noch neue hinzuzufügen, bevor die Spieler, die die Vade halten, ebenfalls ecartirt haben und so viele Karten erhielten, wie sie verlangten, d. h. bis zu vier Blättern. Dieser Austausch darf indeß nur einmal geschehen.

Ist der Kartenwechsel beendigt, so erklärt sich Jeder in der Reihenfolge, die Vorhand zuerst. Der, welcher ein schlechtes Spiel hat, oder dies glauben machen will, sagt: Ich passe. Wenn die andern Spieler ebenfalls passen, bleibt die Poule für das nächste Spiel stehen; hält indeß einer der andern Spieler etwas, so darf der, welcher zuerst gepaßt hat, es mithalten.

Hat aber einer der Spieler schöne Karten, oder will dies glauben machen, so schiebt er, d. h. er bietet noch einige Marken an. Jedem Mitspieler steht es dann frei, diese zu halten, oder zu passen, und wer sie hält, hat das Recht, abermals zurückzuschieben. Wer paßt,

muß sogleich seine Karten wegwerfen. Wenn den ersten Ansatz Niemand gehalten hat, zieht der, welcher ihn machte, Alles ein und läßt sich noch außerdem von den übrigen Spielern den Werth dessen bezahlen, was er in seiner Karte hat: Prime, Sequenz, Kunststück, Fluß oder Triller.

Wenn hingegen der Rückschub gehalten wurde, dann aber Alle aufgehört haben, zurückzuschieben, decken die, welche gehalten haben, ihre Karten auf, um den Gewinner zu erkennen.

Die Augen bieten die erste Möglichkeit, zu gewinnen; sie bestehen darin, daß man zwei oder mehrere Blätter von gleicher Farbe hat und dann die Augen derselben zusammenzählt.

Eine einzige Karte von einer Farbe zählt gar nicht, und drei Blätter von einer Farbe gelten mehr, als zwei, wenn auch die zwei mehr Augen haben sollten.

Der, welcher durch die Augen gewinnt, erhält von jedem Mitspieler eine Marke und zieht außerdem die Poule und Alles ein, was geschoben und rückgeschoben ist.

Die Prime, die zweite Möglichkeit des Gewinnes, besteht aus vier Karten von allen vier Farben. Die Prime geht über die besten Augen; der Spieler, welcher dadurch gewinnt, zieht Alles ein und erhält außerdem von jedem Mitspieler zwei Marken. Wenn die Augen, aus denen die Prime besteht, mehr als dreißig betragen, nennt man sie die große Prime; diese gewinnt im Fall der Concurrenz.

Der Sequenz, die dritte Möglichkeit des Gewinnes, findet Statt, wenn drei Karten von gleicher Farbe unmittelbar aufeinander folgen; also Drei, Vier, Fünf; — Acht, Neun, Zehn ꝛc. Wer durch den Sequenz gewinnt, welcher über Augen und Prime geht, zieht, wie in den vorhergehenden Fällen, Poule und Schiebesätze, und bekömmt außerdem von jedem Mitspieler drei Marken. Der Sequenz, welcher eine größere Anzahl Augen hat, geht über den kleineren; einer von vier Blätter jedoch ist besser, als einer von nur drei Blättern, selbst wenn dieser höhere Augen hat.

Das Kunststück, die vierte Möglichkeit des Gewinnes, besteht aus drei Karten von ungleicher Farbe, aber von gleichem Werth, z. B. drei As, drei Zweien, drei Vieren ꝛc. Wer durch das Kunststück gewinnt, zieht Alles ein, was steht und bekömmt außerdem von jedem Mitspieler vier Marken. Sind mehrere Kunststücke heraus, so gewinnt der, welcher das höchste hat.

Der Fluß, die fünfte Möglichkeit des Gewinnes, besteht aus vier

Karten von gleicher Farbe. Dafür erhält der Gewinner, außer allen Sätzen, von jedem Mitspieler fünf Marken.

Alle die bisher genannten Arten des Gewinnes heißen einfache Spiele. Das Ambigü hat aber auch seine doppelten Spiele. So nennt man sie, weil sie verschiedene einfache Spiele miteinander vereinigen. So hat man z. B. Kunststück und Prime, wenn das vierte Blatt, das man neben den drei Blättern von gleichem Werthe hat, von der vierten Farbe ist. Dieses Spiel geht über alle einfachen und trägt dem Gewinner so viel zusammen ein, wie jedes der beiden Spiele einzeln, also zwei Marken für die Prime und drei für das Kunststück.

Der Fluß in Vereinigung mit dem Sequenz hat die gleiche Wirkung, wie die Prime mit dem Kunststück und siegt über diese.

Der Triller geht über alle einfachen oder doppelten Spiele. Er besteht aus vier Karten von gleichem Werthe, vier As, vier Achten, vier Zehnen. Der höhere Triller schlägt den niedrigeren.

Der Spieler, welcher durch den Triller gewinnt, bekömmt von jedem Mitspieler:

1) Acht Marken für den Triller.

2) Zwei oder drei Marken für die Prime, je nachdem die Augen derselben über oder unter dreißig sind.

Bei gleichen Karten in den verschiedenen Gewinnarten hat die Vorhand den Vorzug, d. h. also der, welcher dem Kartengeber am nächsten zur Rechten sitzt.

Von dem Schieben. — Der, welcher zuerst zurückschiebt, darf, wenn die Karten zum zweiten Male gegeben sind, nicht über den Satz gehen, den die andern gemacht haben. Der letzte Spieler darf gegen die andern schieben, wenn sie alle gepaßt haben, und der erste darf dann nicht nur diesen Satz halten, sondern sogar noch wieder dagegen zurückschieben, wenn seine Karten dazu gut genug sind. Man kann übrigens durch gemeinschaftliches Abkommen den höchsten Satz, der geschoben oder zurückgeschoben werden darf, im Voraus bestimmen, um sich nicht einem zu großen Verluste auszusetzen.

Wie groß auch der geschobene Satz sein möge, kann doch Niemand mehr verlieren oder gewinnen, als so viel Marken, wie er vor sich liegen hat.

Das Ambigü duldet keinen Credit, d. h. es darf, außer dem, was jeder Spieler bei dem Beginn des Spieles an Marken erhalten hat, nur baar gespielt werden. Will ein Spieler, der seine sämmtlichen Marken verloren hat, noch ferner mitspielen, so erhält er neue Marken, muß diese aber zuvor bezahlen.

Wenn man auch keine Marken mehr vor sich zu liegen hat, oder seine letzten schob, so muß man dennoch dem, der das Spiel gewinnt, den Betrag desselben bezahlen, d. h. die Marken, welche für Augen, Prime, Fluß xc. zu bezahlen sind.

So oft gepaßt wird, giebt man die Karten, ohne sie zu mischen; man mischt auf und läßt coupiren, wenn man die erste und die zweite Vade macht.

Reichen die Karten nicht aus, um Jedem so viel zu geben, als er braucht, so mischt man, nachdem alle die, welche man noch hatte, vertheilt sind, die auf, welche ecartirt worden waren, läßt abheben und giebt nun einem Jeden die ihm noch fehlenden Blätter.

Wenn einer der Spieler voraussieht, daß die Karten nicht ausreichen und daß man gezwungen sein wird, die weggelegten aufzumischen, darf er die seinigen bei Seite legen, damit sie nicht mit aufgemischt werden, aus Furcht, daß er die Karten, welche ihm unnütz sind, wieder bekomme, oder daß sie, wenn sie gut sind, einem der Andern ein schönes Spiel machen.

Wer sein Spiel falsch ansagt, z. B. Sequenz, Fluß oder Prime, und hat dies nicht, wird deshalb nicht gestraft; denn damit sein Spiel als gut anerkannt werde, muß er es aufdecken und die Andern stören wegen dieser falschen Angabe ihre Karten nicht; hätten sie aber ihre Karten entweder weggeworfen oder mit ihren ecartirten vermischt, so würde der, welcher falsch angesagt hätte, deshalb dennoch gewinnen, um sie für ihre Ungeduld zu bestrafen.

Wer falsche Karten hat, d. h. zu viel oder zu wenig, sei es nach dem ersten Geben, sei es nach dem ecartiren, verliert das Recht, mitzuspielen und sein schon gesetztes Geld. Deshalb ist es von Wichtigkeit, auf sein Spiel genau zu achten und nicht mehr Blätter zu nehmen, als man braucht; denn der Kartengeber wird dafür nicht gestraft, es sei denn, daß er sich selbst zu viele Blätter genommen hat.

Wenn der Kartengeber es unterläßt, zu mischen und abheben zu lassen, oder die ecartirten Blätter aufzumischen, muß er vier Marken setzen und darf nicht spielen, ohne daß dies Einfluß auf die Uebrigen hätte, welche ihren Rückschub und ihr Spiel machen dürfen.

Niemand darf dem Andern seine Karten oder den Wegwurf zeigen. Wer dagegen fehlt, zahlt vier Marken Strafe.

Baccara.

Das Baccara ist ein im südlichen Frankreich sehr beliebtes Spiel. Es ist schnell in seinen Entscheidungen und sagt ungeduldigen Charakteren sehr zu. Unterhaltendes hat es eben nicht, allein man kann darin binnen kurzer Zeit viel Geld verlieren oder gewinnen, und es gehört folglich zu den verlockendsten Hasard-Spielen.

Das Spiel ist in neuerer Zeit in vielen Salons der Deputirten in die Mode gekommen, und wir glauben ihm daher auch in unserer Encyclopädie eine Stelle anweisen zu müssen, indem wir seine Regeln erklären.

Bei dem Baccara giebt es einen Banquier und eine beliebige Anzahl Pointeure.

Der Banquier nimmt zwei vollständige Whistspiele, die er den Pointeuren zur Mischung übergiebt, worauf er sie wieder zurückerhält. Er sticht sie dann noch einige Male durch und läßt sie darauf abheben, entweder von einem der Pointeure, oder von einem der Zuschauer, in der Kunstsprache bei diesem Spiele, wie bei den meisten, die Gallerie genannt.

Der Banquier hat das Recht, bevor er anfängt, eine beliebige Anzahl Karten zu verbrennen, (auszustoßen) allein er muß von dieser Absicht die Gallerie in Kenntniß setzen, bevor er abheben (coupiren) läßt.

Die Pointeure werden in zwei Theile gesondert, die eine zur Rechten, die andere zur Linken des Banquiers.

Jeder Pointeur setzt vor sich die Summe, die er auf der einen oder der andern der beiden Seiten wagen will; der Banquier deckt einstweilen jeden dieser Sätze, d. h. er stellt den gleichen Satz dagegen, bis es später entschieden wird, wer das Ganze einzieht.

Sind die Sätze gemacht, so vertheilt er die Karten einzeln wie folgt:

1) Eine für die rechte, eine für die linke Seite, eine für sich selbst.

2) Noch eine für die Rechte, für die Linke und für sich.

Im Baccara sind die Augen 9, 19, 29 die besten; dann folgen 8, 18, 28, dann 7, 17, 27 ꝛc. Also die Zahlen, welche 9, 19, 29 am nächsten stehen, d. h. den Summen, die eine 9 als Einerstelle haben, gewinnen gegen die, welche darunter sind.

Der Werth der Karten wird nach den Augen gerechnet; die Figuren oder Bilder zählen zehn.

Derjenige Spieler, Pointeur oder Banquier, welcher in den ersten

beiden Karten zusammen 9 oder 19, 8 oder 18 Augen hat, deckt sogleich auf.

Wenn der Banquier 9 oder 19 hätte und die Pointeure haben nicht eben so viel, so zieht er das Geld derselben ein.

Für die Pointeure, welche gleiche Augen haben, ist der Abzug wie nicht erfolgt.

Hätte der Banquier nur 8 oder 18 Augen, einer der Pointeure 9 oder 19 und der andere unter der End-Achte, so bezahlt der Banquier den ersten Pointeur und zieht das Geld des zweiten ein.

Die Points 10, 20, 30 heißen Baccara.

Wenn keiner der Spieler, weder Banquier noch Pointeurs, 8 oder 9 hat, so fragt der Banquier den Pointeur rechts, ob er noch eine dritte Karte will.

Ein viertes Blatt bekömmt nie ein Spieler.

Der Banquier richtet dieselbe Frage an den Pointeur links und giebt diesem eben so, wie dem ersten, eine dritte Karte, wenn er es wünscht.

Er nimmt dann auch sich selbst noch ein drittes Blatt, wenn er es für gut befindet: das nennt man ziehen; oder er ist zufrieden mit dem, was er hat.

Sobald der Banquier entweder gezogen oder sich zufrieden erklärt hat, legt Jeder seine Karten auf.

Der Banquier oder Derjenige der Poniteure, dessen Augen 9 am nächsten sind, gewinnt von denen, welche darunter stehen.

Hat z. B. der Banquier 6, der eine Pointeur 5 und der andere 7, so gewinnt der Banquier von dem ersten und verliert an den letzten.

Hätten die Pointeurs 8 und 7, der Banquier aber nur 6, so müßte er alle Sätze bezahlen; hätten dagegen die Pointeurs nur 5, so zöge der Banquier die ganzen Sätze von beiden Seiten ein.

Haben die Pointeurs gleiche Augen mit dem Banquier, so gewinnt und verliert keiner von beiden Theilen.

Spielregeln.

Wenn der Pointeur nur 4 Augen oder darunter hat, muß er von dem Banquier noch eine Karte verlangen; in den andern Fällen muß er zufrieden sein.

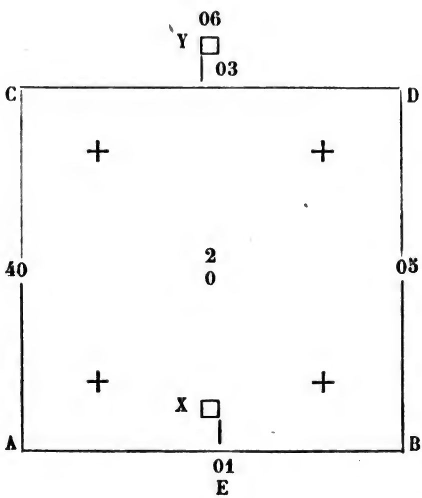
Es ist daher nur ausnahmsweise, daß er noch nimmt, wenn er bereits wenigstens 5 hat, oder daß er sich zufrieden erklärt, wenn seine Karten nur 4 zählen.

Der Banquier dagegen muß sich nach den Pointeuren richten.

Die Vortheile sind bei diesem Spiele zwischen Pointeur und Banquier ganz gleich vertheilt und man darf es daher ein reines Glücksspiel nennen. Von 11 bis 19 sind die Möglichkeiten für die ungleichen Zahlen 519 Fälle und für die gleichen 504, zwanzig dagegen kann bei zwei vollständigen Spielen 780 Mal gebildet werden.

Das Ballspiel.

Dieses bekannte und doch noch so selten beschriebene Spiel ist mit Unrecht fast ausschließlich der Jugend anheimgefallen, so daß es häufig scheint, als schämten sich erwachsene Personen, daran Theil zu nehmen; da wir aber der Meinung sind, daß es häufiger gespielt zu werden verdiente, wollen wir hier eine ausführliche Beschreibung davon geben, indem wir hoffen, dadurch vielleicht das öftere spielen desselben zu veranlassen. Man stecke zuerst nach der hierunter gegebenen Figur



auf ebenem Rasen- oder Erdplatze die Spielbahn, etwa 30 bis 40 Schritte lang, ab, und bezeichne dabei X und Y als Anfangs- und Endpunkt, so ist die Vorbereitnng fertig; will man aber genauer sein, so werden die beiden Linien A B und C D etwa 30 Schritte lang mit einem Stabe in den Boden gerissen und ihre Enden, so wie auch die Breite der Spielbahn bestimmt und zu dem Zwecke, um späteren Streit zu vermeiden, mit Stöcken, die man in den Boden steckt, bezeichnet. Die Linie A B heißt das Schlag-, CD aber das Fange-Maaß (Mal).

Der Ball.

Man macht ihn von sehr haltbarem wollenen Garne, ohne alle andere Zuthat, fest und wo möglich vollkommen rund mit durchnäßtem weißem oder dänischem Handschuhleder so straff als man es irgend kann, überzogen. Dazu nimmt man nur ein einziges Stück, das beim Nähen nach und nach durch die Scheere in zwei runde Klappen geschnitten wird, die durch eine Naht vereinigt werden, welche nicht ganz um den Ball geht. Ein guter Ball von 2 Zoll Durchmesser springt 25 Fuß hoch und ist wie von Gummi-Elasticum. Soll der Ball noch mehr Elasticität erhalten, so nimmt man als Kern einen möglichst kugelrund geschnittenen Kork, umwickelt diesen mit Gummi-elasticum, den man in schmale Streifen schneidet, und umwickelt den Gummi dann erst recht fest mit starkfadiger Wolle. Ein solcher Ball fliegt ungeheuer, ist aber freilich schwer zu fangen, da er wegen seiner Härte tüchtig in der Hand brennt, zumal wenn er aus bedeutender Höhe herabfällt; das Brennen kann man indeß dadurch mindern, daß man die Hände noch eine Strecke herabsinken läßt, wenn man den Ball gefangen hat.

Der Ballstock oder Schläger.

Man nimmt dazu einen runden, nach dem Griffe zu etwas dünneren Stock, von einem jungen Fichtenstämmchen gemacht. Mit diesem kann man den Ball 80 bis 100 Fuß hoch und bis 100 Schritte weit schlagen. Das Griff-Ende kann allenfalls etwas ausgeschnitten werden, so daß am Ende ein kleiner Knopf stehen bleibt. Diese dünnere Stelle umwickelt man dann mit einem Bindfaden und überstreicht diesen ganz leise mit Leim, oder man versieht den Stab mit einem Riemen, durch welchen man beim Anfassen greift. — Der Riemen dürfte aber deshalb minder rathsam sein, weil man im Laufe des Spieles den Stock (auch Kelle genannt) zuweilen schnell wegwerfen muß.

Das Spiel.

Es kann eine Gesellschaft von 8, 10, 12 und noch mehr Personen, klein und groß, an dem Spiele Theil nehmen; die geschicktesten beiden Spieler werden zu Anführern gewählt und besorgen die Anordnung des Spieles.

Zuerst theilen sie die Gesellschaft in 2 Parteien; dann loosen sie darum, welche Partei zu Anfang die herrschende und welche die dienende sei, d. h. das Recht haben soll, den Ball zu schlagen oder aufzuwarten. Dann beginnt das Spiel und beide Parteien sind dabei unaufhörlich in Arbeit; die Herrschenden suchen immer herrschend zu bleiben, und die Dienenden jener den Schlag abzugewinnen; darin besteht das Hauptstreben und Interesse des Spieles.

Beschäftigung der dienenden Partei.

Wir wollen für jede Partei 6 Personen annehmen. Der Anführer stellt sich und seine Gefährten beim Anfange des Spieles in die Plätze 1, 2, 3, 4, 5, 6, die besten in 1, 2, 3, 6, weil die Seitenplätze weniger gut besetzt zu sein brauchen, 1 und 2 müssen gut werfen, 3 und 6 gut fangen können.

Die Person in 1 heißt der Aufwerfer oder Aufschenker; er muß jedem Schläger den Ball zum Fortschlagen aufwerfen. Er stellt sich 2 Schritte von dem Schläger, der in C ist und wirft den Ball in der Mitte zwischen sich und jenem perpendiculär etwas über die Kopfhöhe aufwärts. Wenn der Ball dann wieder niederfällt, muß ihn der Schläger treffen. Alle übrigen Dienenden in 2, 3, 4, 5, 6 müssen der herrschenden Partei den Ball immer schnell wieder in's Schlagmal schaffen, also beständig links, rechts, rückwärts, vorwärts laufen und springen, um den Ball zu erhaschen und dem Aufwerfer zuzuwerfen, mit der größten Schnelligkeit.

Die Hauptabsicht der dienenden Partei muß aber bleiben, den Schlag zu gewinnen. Dies geschieht, wenn ein Dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt; wenn er nach einem Schläger, der von X nach Y hin oder von Y nach X zurückläuft, mit dem Balle wirft und ihn trifft; wenn er den Ball in das Schlagmal X bringen kann, wenn eben kein Schläger dort ist. —

Geschäft der herrschenden Partei.

Sie hat das Vergnügen, den Ball zu schlagen, aber jeder Schlag muß erst dadurch erkauft werden, daß der Schläger aus dem Schlagmale

X nach dem Fangmale Y hin- und zurückläuft. Da er aber das nicht kann, so lange der Ball in der Hand eines Dienenden ist, so muß er entweder selbst den Ball fortschlagen, oder wenn er ihn verfehlt, so lange auf die Stelle X treten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortschlägt und ihn dadurch löst. Kommt er nach Y und der Ball ist noch nicht in der Nähe, so kann er wieder nach X laufen. Im Gegentheil aber bleibt er hinter Y stehen, bis ein guter Schlag erfolgt, der es ihm möglich macht, ohne Gefahr wieder nach X zurückzulaufen.

Oft ist nur ein Einziger im Schlagmale, indem die Andern schlecht geschlagen oder den Ball verfehlt haben. Dieser heißt Löser, weil er die Andern lösen muß. Er hat das Recht, drei Schläge zu thun, während von seinen Vorgängern jeder nur zu einem Schlage das Recht hat.

Ist der Löser ein schlechter Schläger, so thut er seine drei Schläge oft, ohne den Ball zu treffen; geschieht dies wirklich, so ist der Schlag verloren, weil der Ball im Mal liegt, ohne daß daselbst ein gelöster Schläger ist. Hierauf müssen die draußen stehenden Schläger versuchen, durch List oder Schnelligkeit irgend Einen in's Schlagmal zu bringen, indem Einige zu gleicher Zeit und verschiedenen Seiten nach X zulaufen und dadurch die Aufmerksamkeit der Dienenden zerstreuen, oder einen Fehlwurf veranlassen, wodurch der Ball wieder aus dem Bereich kömmt. Bei dem Anfange des Spieles, wo die Ordnung des Schlages noch nicht bestimmt ist, läßt der beste Schläger alle Andern vor sich schlagen und bleibt zuletzt, um lösen zu können; doch muß später die herrschende Partei stets dafür sorgen, daß der letzte Spieler der beste Schläger sei, damit er Löser werde.

Der Löser muß nicht gleich auf den ersten besten seiner Schläge laufen, er müßte denn mit Gewißheit sehen, daß die draußen stehenden Schläger von Y herein sind, ehe der geschlagene Ball wieder in's Mal geschafft werden kann; denn liefe er auf einen kurzen Schlag fort, so wäre der Ball verloren.

Regeln für die dienende Partei.

Aufwerfer. Dieser hat eine der wichtigsten Rollen und muß sie daher gut verstehen. Er muß die Dienenden stets aufmuntern, ihm den Ball hereinzuwerfen und die Schläger antreiben, nicht saumselig zu sein. Seine Aufmerksamkeit richtet sich theils auf den jedesmaligen Schläger, theils auf den Ball, theils auf sich selbst. Er muß im Augenblicke des Schlagens einen guten Schritt zurückthun, damit ihn die Kelle (Keule)

nicht trifft. Treibt der Schläger den Ball schief über die Stellen 4 und 5 hinaus, so muß er sich beim Aufwerfen gegen ihn in eine Richtung stellen, wodurch dies verhindert wird. Je besser er aufwirft, desto häufiger geschehen gute Schläge und diese können um so leichter von seinen Mitspielern gefangen werden.

Die übrigen Dienenden 'haben zweierlei zu beobachten, nämlich den Ball und die laufenden Schläger. Jeder muß wissen, wie weit dieser oder jener Schläger und in welcher Richtung er den Ball schlägt. Beim Aufsteigen berechnet er den Bogen und die Stelle des Niederfallens, verläßt schnell seinen Platz, um dorthin zu laufen und den Ball zu fangen oder ihn schnell zu erhaschen und damit die Laufenden zu treffen oder den Ball dem zuzuwerfen, der dem Laufenden am nächsten ist und daher am sichersten treffen kann. Ist keiner von diesen Fällen möglich, so wirft er ihn dem Aufwerfer zu, um das Spiel nicht im Fortgange zu hindern. Noch muß der Dienende darauf sehen, daß die Seitenlinien A C und B D von keinem der laufenden Schläger der herrschenden Partei überschritten werden, weil dadurch der Schlag verloren geht, und ob kein gelöster Schläger im Male ist. Dann muß der Ball schnell in's Mal geworfen werden, was durch den Zuruf: den Ball ins Mal! angekündigt wird, damit er schnell hineingeworfen werde, ehe ein Schläger dahin kömmt; geschieht dies, so hat die herrschende Partei den Schlag verloren.

Regeln für die Schläger.

Keiner darf unnöthiger Weise laufen, wenn der Ball in den Händen eines nahe stehenden Feindes ist, denn er könnte dann leicht getroffen werden und seine Partei dadurch den Schlag verlieren. Jeder muß den Ball stark und voll zu treffen suchen; er muß ihn in jede Gegend schlagen können und die vorzugsweise wählen, wo kein geschickter Fänger steht. Wird nach ihm geworfen, so muß er schnell ausweichen, und sich lieber niederwerfen, als sich treffen lassen. Er wagt Alles, um in's Mal zu kommen, wenn der Löser nur noch einen Schlag hat. Beim Laufen muß er innerhalb der Seitenlinie bleiben.

Gesetze des Spieles.

Dem Anführer jeder Partei muß Gehorsam geleistet werden.

Wer sich an den Boden legt, hat seinen Schlag verloren, wenn er ein Schläger ist. Zur Strafe darf der, welcher sich legte, in der nächsten

Partie nicht schlagen, muß aber allemal mit dem Anführer hinein und herauslaufen.

Wechselt das Spiel zu oft, so macht man aus, daß doppelt, oder dreifach gewonnen werden müsse, ehe die Dienenden zum Schlagen kommen.

Den schlecht aufgeworfenen Ball braucht kein Spieler zu schlagen, sondern er kann sogar bei den Dienenden darauf dringen, daß ein besserer Aufschenker gestellt werde.

Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Partei gemacht hat, bis sie den Schlag verlor, heißt ein Gang. Um zu wissen, welche Partei gewonnen habe, wird es auf einer Tafel notirt, wenn der Schlag verloren geht. Die Partei, welche die meisten Schläge gethan, hat gewonnen.

Der Schlag wird verloren:

Wenn irgend ein Dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Hat er den Boden schon berührt, so ist der Fang ungültig.

Wenn irgend ein Schläger im Platze selbst mit dem Balle geworfen wird; doch kann der Aufwerfer nie gültig werfen, wenn er selbst innerhalb jenes Platzes ist.

Wenn ein Dienender den Ball in's Schlagmal wirft, und eben kein Schläger dort ist.

Wenn ein Schläger beim Laufen aus den Seitenlinien läuft.

Wenn ein lösender Schläger seine drei Schläge gethan hat und nach dem dritten der Ball eher im Male liegt, als ein neuer Schläger daselbst anlangt.

Wenn Einer von der schlagenden Partei den Ball angreift.

Wenn ein Schläger den Ballstock mit in die Spielbahn nimmt.

Wenn er nach vollbrachtem Schlage den Ballstock so schnell wegwirft, daß irgend einer seiner Gespielen getroffen wird.

Wenn ein Spieler den Ballstock aus der Hand fallen läßt.

Wenn der Schlag von der dienenden Partei gewonnen wird, so hat der Gewinner das Recht zum ersten Schlage, ihm folgt der Aufwerfer, dann die Andern willkürlich. In der Folge richtet sich die Ordnung des Spieles nach der Reihe des Hereinkommens.

Der Ball wird nie zugetragen, sondern jedem Mitspieler zugeworfen und dann aus der Luft gefangen.

Unter allen Arten von Bewegungsspielen ist das Ballspiel das vorzüglichste; denn es befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Kraft des Körpers. Das Augenmaß wird in vieler Rücksicht geübt, bald um den aufgeworfenen Ball aus der Luft fortzuschlagen, bald um ihn wegzufangen, bald um einen Laufenden damit zu werfen.

Dieses Spiel kann auch unter 4 Personen gespielt werden, und dann nennt man es **Vierball**; doch ist es viel angreifender, weil wenige Personen eben so viel dabei verrichten müssen, als mehrere. Von den Dienenden ist auch einer **Aufwerfer**, der Andere steht draußen und ein Schläger wird gewöhnlich Löser des Andern.

Dreiball.

Wo nicht die nöthige Anzahl zu einem Partie-Ball vorhanden ist, da spielt man Ball auch unter Dreien. Jeder ist dann für sich, und Einer bekömmt den Schlag nach dem Andern.

Wer von den Dreien zuerst den Schlag haben soll, bestimmt man auf folgende Weise:

Einer der Spieler wirft irgend einem andern die Kelle zu; dieser fängt sie möglichst weit unten; hat er sie aber zufällig weit nach oben gegriffen, so dreht er sie um, indem er sie mit der ganzen Hand umfaßt. Ueber seiner Hand umspannt dann der Zweite die Kelle ebenfalls mit voller Hand, und dann der Dritte; hierauf folgt wieder der Erste, und so fort, bis das Ende der Kelle erreicht ist. Wer die Hand zuletzt oben hat, ist erster Schläger, der Folgende zweiter und der Letzte dritter.

Sollte zuletzt nur noch ein so kleiner Theil der Kelle frei bleiben, daß die ganze Hand nicht mehr Raum findet, so hat der, welcher daran ist, das Recht, die Kelle mit Daumen und Zeigefinger zu fassen, der Letzte aber, zu versuchen, ihm die Kelle mit einem Schlage der flachen Hand dagegen auf der Hand zu schlagen. Gelingt ihm dies, so ist der Zweite erster Schläger, der, welcher die Kelle nicht halten konnte, aber letzter; gelingt es ihm nicht, so bleibt **der** erster Schläger, welcher die Kelle gefaßt hatte.

Der zweite Schläger tritt nun in das Schlagmal als Aufschenker, der letzte aber in das Fangemal.

Es gelten im Allgemeinen dieselben Regeln, wie bei dem Partieball, jedoch mit einigen Abweichungen, die durch die geringere Zahl der Spieler nothwendig gemacht werden, und dadurch, daß Jeder sein eigener Löser ist.

Der Schläger schenkt sich bei diesem Spiele **gewöhnlich** selbst auf; wird dies indeß nicht vorher ausgemacht, so wird eben so aufgeschenkt, wie in dem Partieball, und der Schläger verliert dann ebenfalls den Schlag, wenn er den Ball angreift, den er übrigens, wenn er sich selbst aufschenkt, nur zu diesem Zwecke berühren darf.

Der Schläger hat drei Schläge frei, darf aber den Schlag nicht aussetzen, wenn er sich schlecht aufgeschenkt hat, sondern muß ihn thun, da die Schuld des schlechten Aufschenkens nur an ihm selbst liegt.

Der Schläger darf sowohl nach dem ersten als nach dem zweiten Schlage laufen, um das Fangemal zu erreichen, nach dem dritten aber muß er. Sobald er das Fangemal berührt hat, kehrt er augenblicklich in das Schlagmal zurück, und so oft er dies neuerdings erreicht, stehen ihm wieder drei Schläge zu.

Läuft der Schläger nach dem Fangemale, so darf er die Kelle nicht mitnehmen, sondern er muß sie im Schlagmal zurücklassen, dabei aber rufen: **Pax der Kelle**, oder: **Pax für die Kelle**. Unterläßt er dies, so hat der Aufschenker das Recht, sich der Kelle zu bemächtigen und kömmt dadurch an den Schlag.

Außerdem geht der Schlag ganz auf die gleichen Arten verloren, wie dies bei dem Partieball angegeben wurde.

Sauball.

Diese Art des Ballspieles ist sehr unterhaltend, indeß mit Ausnahme eines Einzigen viel weniger anstrengend, als die bisher angegebenen beiden Arten.

Auf einem freien Platze macht man ein Loch, etwa einen Fuß im Durchmesser und einen Viertelfuß tief. Rings um dieses größere Loch, Kessel genannt, macht man in einem Kreise, der etwa einen, höchstens anderthalb Schritt von dem Kessel entfernt ist, in gleichmäßigem Abstande von diesem so wie unter sich, so viele kleine Löcher, als Spieler vorhanden sind, weniger eines.

Diese Löcher macht man am Besten dadurch, daß man den Absatz des Stiefels mit dem hintern Rande in die Erde setzt und sich dann ein Mal mit scharfem Drucke herumdreht. Dadurch wird so viel Erde aus dem Boden gedreht, als nöthig ist, denn diese kleineren Löcher sollen weder groß noch tief sein.

Jeder der Spieler wird nun mit einem Stocke bewaffnet, dessen Spitze er in eines der kleineren Löcher stellt.

Ein Spieler, der sich entweder freiwillig dazu meldet oder durch das Loos dazu bestimmt wird, ist der **Treiber**, und hat die Aufgabe, die

Sau, (den Ball) in den Kessel zu treiben, d. h. ihn mit Schlägen seines Stockes auf der Erde hin vorwärts zu bringen.

Die sämmtlichen andern Spieler suchen ihn an der Erreichung dieses Zieles zu verhindern und haben das Recht, zu diesem Zwecke den Ball mit ihren Stöcken nach jeder Richtung, die ihnen beliebt und so weit sie können, zurückzuschlagen.

Während sie dies thun, also ihre Stöcke aus ihren Löchern nehmen, darf der Treiber sich eines jeden Loches, das er frei findet, bemächtigen, indem er die Spitze seines Stockes hineinstellt, und wer dann zuletzt ohne Loch ist, übernimmt die Rolle des Treibers. Dabei kömmt es denn oft vor, daß ein Spieler, welcher jubelte, daß er den Ball recht weit weggeschleudert hatte, darüber sein Loch verliert, entweder durch den Treiber, oder durch einen der andern Spieler, denn Jeder hat das Recht, sich irgend eines Loches, das er frei findet, zu bemächtigen.

Der Treiber muß bemüht sein, den Ball dadurch vor den Schlägen der Spieler zu schützen, daß er ihn theils nur ganz langsam vor sich hertreibt, theils den Stock möglichst ununterbrochen zur Abwehr der Schläge darüber hält. Den Ball zwischen die Beine zu nehmen und dadurch zu schützen, ist ihm nicht gestattet.

Man muß sich übrigens sehr in Acht nehmen, die Mitspielenden gegen die Beine zu schlagen, was trotz aller Vorsicht dennoch öfters geschieht.

Bassadewitz.

Es wird unter vier Personen mit der gewöhnlichen Piquet-Karte von 32 Blättern gespielt.

Um die Plätze wird wie beim Whist gelost; wer das niedrigste Blatt hat, wählt den Platz und giebt zuerst; dann folgen links herum der Reihe nach die nächsten Blätter bis zum höchsten.

Es wird rechts abgehoben und links herum gegeben, jedesmal zu 2 Blättern, so daß jeder Spieler 8 Karten bekömmt.

Es gilt kein Trumpf, jede gespielte Karte muß aber bedient werden, und die Reihenfolge der Blätter ist die natürliche.

Die Entscheidung des Spieles erfolgt nicht durch die Zahl der Stiche, sondern durch die in den Stichen enthaltenen Augen. Das As zählt

5 Points, der König 4, die Dame 3, der Bube 2, die Zehn 10; 9, 8 und 7 gelten nichts.

Jemehr Points ein Spieler hat, desto weniger bekömmt er, und wer die meisten hat, erhält gar nichts.

Der Kartengeber setzt 12 Marken, welche in drei Gewinne zu 5, 4 und 3 getheilt werden.

Wer gar keinen Stich macht, oder in seinen Stichen die wenigsten Points hat, bekömmt nach beendigtem Spiele 5 Marken, der Nächstfolgende 4 und der Letzte 3.

Bei gleichen Points gewinnt die Vorhand, wer aber dadurch den Anspruch auf die 4 Marken verliert, erhält die 3.

Macht ein Spieler alle Stiche, so erhält er von jedem 4 Marken, der Kartenstamm aber bleibt stehen und es wird noch einmal von demselben Geber gegeben, dies auch so oft wiederholt, bis der Kartenstamm abgespielt ist.

Die gleiche Regel gilt für den Fall, daß ein Spieler zwar nicht alle Stiche macht, in seinen Stichen aber 100 Points hat. Wer diese 100 Points in seinen Karten hat, muß jedem Andern 4 Marken bezahlen.

Ein Hauptaugenmerk muß man darauf richten, sich entweder ganz stichfrei zu spielen oder doch so wenig als möglich Augen in seinen Stichen zu haben, und wir verweisen daher ganz auf die Regeln, die wir unter dem Misere générale beim Boston anführen.

Bei einer Renonce werfe man zunächst das As zu, dann aber die Zehne, weil diese 10 Points gilt, während der König nur 4 gerechnet wird.

Hat man so starke Blätter, daß man hoffen darf, alle Stiche zu machen, so muß man sehr vorsichtig spielen, damit man nicht statt aller Stiche 100 Points, aber einen Stich zu wenig bekömmt.

Wer Farbe verläugnet, erhält nichts, hätte er auch wirklich gar keinen Stich bekommen; eine andere Strafe aber trifft ihn nicht.

Man suche sich Renoncen zu machen, auf die man dann andere Farben wieder abwerfen kann.

Das Spiel hat eine große Aehnlichkeit mit Reversis, auf das wir deshalb verweisen.

Bassette.

Eine Art Kartenspiel, das ehedem in Frankreich außerordentlich in der Mode war, und das man deshalb auch in vielen Romanen und son-

stigen Schriften, welche in der Zeit seiner Herrschaft spielen, häufig erwähnt wird. Später wurde es verboten und ist jetzt ganz verschwunden, deshalb begnügen wir uns, auch hier mit seiner bloßen Erwähnung, da wir zu viel Raum brauchen würden, wollten wir außer den gangbaren Spielen verschiedener Länder auch noch alle veralteten und längst aus der Gesellschaft verschwundenen genau beschreiben. Man behauptet, ein edler Venetianer habe dies Spiel erfunden und sei deshalb aus Venedig verbannt worden. In Frankreich wurde das Spiel durch Signor Justiniani, Gesandten der Republik Venedig an dem französischen Hofe, im Jahre 1674 oder 1675 eingeführt.

Belle.

Belle ist eine Art Hasard-Spiel, zu welchem man einer Tafel bedarf, auf der verschiedene Nummern stehen, welche mit andern Nummern übereinstimmen, die aus einem Beutel gezogen werden, um die Gewinner zu bezeichnen. Das Spiel hat also den Charakter des Lotto's.

Erfinder dieses Spieles ist ein Italiener, der es im 17. Jahrhundert in Paris in Aufnahme brachte.

Die Nummerntafel ist in dreizehn Colonnen, jede zu acht Nummern, getheilt; sie enthält also im Ganzen hundert und vier Nummern.

Die Spieler sind ein Banquier und eine unbeschränkte Anzahl Pointeure.

Der Banquier hat einen Beutel, der hundert und vier Kapseln in der Gestalt von Oliven enthält, und in einer jeden derselben befindet sich ein zusammengerolltes Pergamentblättchen, auf welchem eine von den Nummern der Tafel steht. Ueber diesem Beutel befindet sich eine Art von Trichter, dessen unteres Ende mit einer Feder versehen ist, durch welche ein Pointeur eine der Kapseln aus dem Beutel schiebt, welche durch die Feder verhindert wird, wieder in den Beutel zurückzufallen.

Dies geschieht erst, nachdem der Beutel gehörig umgeschüttelt worden ist, sowohl durch den Banquier, wie durch die Pointeure, damit der Zufall allein über das Glück entscheide.

Wenn jeder Pointeur seinen Satz gemacht hat, d. h. wenn er auf die Tafel so viel Marken oder Geld setzte, als er wagen will, öffnet der Banquier den Aufsatz des Beutels mit einem Schlüssel; er zieht die Kapsel heraus, nimmt aus derselben die darin enthaltene Nummer, zeigt sie der

Gallerie und ruft sie mit lauter Stimme ab. Darauf bezahlt er alle die, welche durch die Nummer gewonnen haben, wobei sich die Bezahlung, wie bei dem Roulette, nach der Wahrscheinlichkeit des Gewinnes richtet.

Wenn die Zahlungen erfolgt sind, gehört alles das, was außerdem noch auf der Tafel steht, dem Banquier; er zieht es ein, steckt die Nummer wieder in die Kapsel, diese in den Beutel, und die Pointeure setzen abermals.

In dem Belle-Spiele sind die Wechselfälle außerordentlich mannigfach und merkwürdig.

Belle, Fluß und Einunddreißig.

An diesem Spiele können mehrere Personen Theil nehmen. Das vollständige Spiel Karten von 52 Blättern gehört dazu.

Man stellt auf den Tisch drei Tassen; in die eine setzt man für die Belle, in die zweite für den Fluß und in die dritte für Einunddreißig. Der Satz richtet sich nach Uebereinkunft. Man kann die Partie auf so viele Spiele festsetzen, als man will.

Man zieht darum, wer giebt, doch es liegt darin kein Vortheil, denn wenn Belle, Fluß oder Einunddreißig zwischen zwei Spielern gleich sind, bleiben sie für den nächsten Abzug, der verdoppelt wird.

Der Geber giebt zuerst jedem Spieler zwei Karten wie gewöhnlich und dann eine dritte, die er aufschlägt; der, welcher unter den aufgeschlagenen Blättern das höchste bekömmt, hat die Belle und zieht das, was in der Tasse für dieselbe steht.

Bemerkt muß werden, daß das As zwar für Einunddreißig 11 gilt, daß es aber für die Belle unter König, Dame und Buben steht.

Nachdem die Belle gezogen ist, sieht jeder der Spieler in seinen Karten nach, ob er den Fluß hat, d. h. drei Karten von gleicher Farbe. Sind mehrere Flüsse heraus, so gewinnt der, dessen Karten mehr Augen haben; bei gleichen Augen die Vorhand, rechts von dem Kartengeber. Der Gewinner zieht das, was in der Tasse für den Fluß steht. Ist kein Fluß heraus, so bleibt der Satz stehen, und es wird nach beendigtem Spiele abermals gesetzt.

Nachdem Belle und Fluß gezogen sind, spielt man um die Einunddreißig. Die Vorhand prüft ihre Karten. Hat sie nahe an 31 Augen, so daß sie fürchten muß, wenn noch ein Blatt hinzu kömmt, mehr als 31 zu erhalten, so paßt sie; hat sie niedrige Blätter, so kauft sie noch ein

Blatt, oder mehrere, bis sie genug zu haben glaubt, d. h. der Geber giebt ihr von den obersten Blättern des Talons so viele, als sie verlangt.

Man giebt jedem Spieler indeß nur ein Blatt auf ein Mal, und wenn er noch eines verlangt, so erhält er dies erst, wenn alle Mitspieler entweder gepaßt, oder ebenfalls eines erhalten haben.

Wer mehr als 31 bekömmt, tritt zurück, ohne zu verlieren; von den Uebrigen gewinnt der, welcher in gleicher Farbe entweder 31 hat, oder im Fall diese nicht heraus sind, denselben zunächst kömmt. Bei gleichen Augen gewinnt die Vorhand. Deshalb kann die Vorhand das Spiel sogleich beendigen, wenn sie 31 bekömmt.

Wenn unter den ersten drei Blättern ein Spieler die Belle hat und ein anderer Fluß und 31 zusammen, so gewinnt keiner von Beiden und es wird neu gegeben.

Besigue.

Dies ist ein neues Spiel, welches erst kürzlich von den pariser Kaffeehäusern den Eingang in die Salons fand.

Es besteht aus Anleihen, die man bei dem Piquet, dem Brisque, der Mariage gemacht hat und aus Combinationen, die eben so sinnreich als anziehend sind. Ursprünglich stammt es aus der Provinz, wo es in Saintonge, in Angoulême und Poitou unter dem Namen Besit, der dem Platt entspringt, bekannt war. Wie es sich aus den untern Regionen der Provinz in die hohen der Salons verirrt hat, weiß man nicht, wohl aber, daß es diese Aufnahme verdient, da es sehr unterhaltend ist. Deshalb unterließen wir es auch nicht, es in diese Sammlung aufzunehmen, um dadurch wo möglich zu seiner weitern Verbreitung beizutragen.

Es ist sehr mannigfach und wechselreich und dennoch einfach und leicht zu lernen, wie man aus den hier folgenden Gesetzen des Spieles ersehen wird.

Besigue wird gewöhnlich unter zwei Personen zu 1000 Points und mit zwei Piquet-Spielen gespielt.

Die Reihenfolge und der Werth der Karten, einzeln betrachtet, ist folgender: As, zählt 11 Points, die Zehne 10, der König 4, die Dame 3, der Bube 2. Die Neune, die Achte und die Sieben gelten in der Reihenfolge ihrer Augen, doch sie haben gar keinen Werth in Beziehung auf die Points, mit Ausnahme der Sieben in Atout, welche zehn Points gilt.

In ihren verschiedenen Zusammenstellungen und Mariagen haben die Karten die folgenden Werthe:

Vier As zusammen zählen 100, vier Könige 80, vier Damen 60, vier Buben 40. Die Mariage, das heißt, Dame und König von einer Farbe gelten in Atout 40, in den andern Farben 20; eine doppelte Mariage in Atout gilt 80, in den Nebenfarben 40; Pique-Dame und Carreau-Bube zusammen bilden Besigue und gelten 40; beide Damen vom Pique und beide Buben von Carreau heißen Doppel-Besigue und werden mit 500 Points bezahlt. Das ist einer der seltensten und der entscheidendsten Fälle des Spieles. Die Quinte-Major im Atout: As, Zehne, König, Dame und Bube gilt 250. Das ist auch einer von den Hauptpunkten des Spieles. Zwei Sieben in Atout gelten zusammen 20.

Die Vorhand wird durch das Loos entschieden. Wer die niedrigste Karte zieht, giebt zuerst. Der, welcher die Vorhand hat, mischt die Karten und läßt sie von seinem Gegner coupiren, welcher das Spiel beginnt. Jeder Spieler nimmt der Reihe nach die Hand.

Der Geber giebt, zu vier Mal zwei Blättern oder zu zwei, drei und drei, acht Karten, wechselsweise seinem Gegner und sich selbst. Das siebzehnte Blatt schlägt er dann auf und dieses giebt die Farbe des Atout an.

Die übrigen Blätter legt er verdeckt als Talon auf den Tisch.

Wenn das aufgeschlagene Blatt eine Sieben ist, markirt der Kartengeber dafür 10 Points. Ist es ein anderes Blatt, so kann derjenige der beiden Spieler, welcher die Sieben hat, diese statt des aufgeschlagenen Blattes hinlegen und markirt dann für sich 10 Points.

Nach jedem Stiche zählt jeder Spieler seine Points und nimmt eine Karte von dem Talon, so daß er fortwährend acht Karten in der Hand haben muß. Der, welcher den Stich gemacht hat, nimmt zuerst ab.

Kein Spieler darf etwas melden, ohne daß er zuvor einen Stich gemacht hat und ehe er eine Karte von dem Talon genommen hat, also nicht, wenn er nur sieben Karten in der Hand hat.

Man darf jede Karte, Mariage oder sonstige Combination nur einzeln angeben oder aufzeigen, d. h. man kann nicht zwei Zähler in einem Stiche machen, sondern muß zur nächsten Angabe den nächsten Stich abwarten.

Von zwei Karten in gleichem Werthe macht die zuerst ausgespielte den Stich.

Im Verlaufe des Spieles darf man weder die Karten des Talons zählen noch die gemachten Stiche nachsehen; noch viel weniger also die des Gegners.

So lange noch Karten im Talon liegen, darf man renonciren und sogar mit Atout stechen, wenn man selbst die ausgespielte Farbe in der Hand hat.

Wenn der Talon zu Ende ist, muß man nicht nur die Farbe, die der Feind ausspielt, bekennen (bedienen), sondern man ist auch gezwungen, dessen Blatt, wenn man ein höheres von dersEben Farbe in der Hand hat, zu stechen. Hat man Atout, so muß man damit coupiren (stechen) und nur wenn man weder die gespielte Farbe nach Atout hat, darf man eine Fehlfarbe zuwerfen.

Wer nicht bekennt, niedriger zugiebt oder mit Atout sticht, wenn er dies nicht darf, zählt stumm, d. h., er darf die Points seiner Stiche nicht zählen. Die Points jedoch, die er vorher gemeldet hat, bleiben ihm auch im Fall dieser Strafe.

Ist der Talon zu Ende, so dürfen die Spieler keine Gruppen mehr anzeigen und auch keine Points mehr zählen. Für den letzten Stich markirt der, welcher ihn macht, zehn Points.

Bei dem Ende jeden Spieles addiren die Spieler gegenseitig die Points zusammen, die sie durch ihre Meldungen und ihre Stiche gemacht haben.

Wer zuerst 1000 Points macht, hat die Partie gewonnen. Er darf das indeß nur erklären, wenn er zuvor einen Stich gemacht hat. Diese Erklärung darf nur gemacht werden, bevor der Talon beendigt ist, oder nachdem alle Karten ausgespielt sind, also nicht, während der Talon zwar beendigt ist, aber noch Karten in der Hand sind.

Der Spieler, welcher sich den Gewinn der Partie anmaßt, verliert sie, wenn es sich findet, daß seine Angabe nicht begründet war.

Wenn jeder der Spieler 1000 Points macht, gewinnt der, welcher den letzten Stich machte.

Im Fall die Karten falsch gegeben sein sollten, werden sie nochmals gemischt und gegeben.

Wenn einer der Spieler während des Spieles weniger als acht Karten hat, ergänzt er sie dadurch, daß er, wenn er an der Reihe ist, so viel Karten vom Talon nimmt, als ihm zu achten fehlen.

Hat er neun Karten, so wird er an seinen Points um 60 gestraft und darf in seiner Reihe kein Blatt nehmen, um die Zahl der Blätter wieder gleichmäßig zu machen.

Behält er neun Blättern statt acht bis zum Ende der Partie, wird er um 150 Points gestraft.

Spielregeln.

Um die Points zu markiren bedient man sich der Tafel, der Fische oder Marken (Zahlpfennige) oder eingeschnittener Karten. Der Fisch zählt gewöhnlich 50 Points und der Zahlpfennig 10.

Der Spieler muß darnach trachten, Gruppen und Mariagen zu bekommen, um möglichst bald 1000 voll zu haben.

Er muß sich der niedrigen Karten entledigen und die Stiche nur mit solchen nehmen, welche zählen.

Hat er eine Reihenfolge von Karten derselben Farbe, so muß er diese hinter einander spielen, um den Feind zu zwingen, entweder Zählblätter darauf zu geben oder mit Atout zu stechen.

In der Hand muß man behalten: Die Könige und Damen, um Mariagen zu bekommen oder Gruppen von vier Königen und vier Damen; die As, um vier As zu erhalten; die Pique-Damen und Carreau-Buben, um Besigue und Doppel-Besigue nicht zu zerstören; die Atouts, um die Partie beherrschen, Stiche machen und melden zu können.

Indeß muß man diese Vorsichtsmaßregeln mit Umsicht zur Anwendung bringen, um nicht die Entscheidung des ganzen Spieles dadurch zu gefährden.

Wenn man gegen die Zeit, wo der Talon zu Ende geht, bemerkt, daß der Gegner irgend eine wichtige Gruppe zu melden hat, von welcher der Gewinn der Partie abhängen kann, so muß man danach trachten, mittelst der höchsten Atouts die Stiche zu nehmen und so am Stiche zu bleiben, bis der Talon ganz zu Ende ist, weil dann, wie unter den Gesetzen angegeben wurde, nicht mehr gemeldet werden darf.

Sobald man vier As gemeldet hat, muß man sich derselben bedienen, um die Stiche zu machen, das Atout-As jedoch muß man behalten, um die Quintemajor bekommen zu können.

Eben dies gilt auch von den Königen und den Damen, mit denen man bereits Gruppen oder Mariagen gemeldet hat.

Von den Buben behält man nur die in Carreau und die in Atout, um durch sie Besigue und Quintemajor zu bekommen.

Die Damen in Pique bieten den doppelten Vortheil, daß sie zur Mariage und zu Besigue verwendet werden können; sie müssen also vorzugsweise behalten werden.

Besigue unter Dreien.

Diese Partie wird zu 1500 Points und mit drei Piquet-Spielen gespielt.

Der Geber mischt die Karten und läßt links abheben. Er giebt die Karten, ebenfalls links herum, zu zwei und drei oder nur zu zwei, bis jeder Spieler acht Blätter hat. Das fünfundzwanzigste Blatt wird aufgedeckt und bezeichnet das Atout. Die übrigen Blätter bilden den Talon.

Der erste Spieler zur Rechten des Kartengebers spielt zuerst aus; dann folgt jedes Mal der, welcher den Stich gemacht hat. Es wird links herum zugegeben.

Die oben angegebenen Gesetze und Regeln finden auch auf das Besigue unter Dreien statt.

Drei Pique-Damen und drei Carreau-Buben zusammen gelten 1500 Points; dies ist jedoch ein Fall, der natürlich äußerst selten vorkömmt.

Besigue unter Vieren.

Dieses Spiel wird mit Partnern gespielt, zwei gegen zwei und mit drei Piquet-Spielen.

Das Loos entscheidet, welche Spieler zusammen sein sollen. Man wechselt nach jeder Partie. Zuweilen wählen sich indeß auch die Spieler ihre Partner.

Jeder hat das Recht, der Reihe nach die Mariagen, Gruppen, Besigues 2c., die er in der Hand hat, nach jedem Stiche anzusagen.

Die Points werden im Verlaufe der Partie zusammengezählt.

Die Stiche werden von einem der beiden Partner eingenommen und auf einen Haufen gelegt. Der letzte Stich zählt 10 für die Partei, welche ihn macht.

Die Regeln des Besigue unter Zweien finden auch auf das unter Vieren Anwendung.

Besigue ohne aufgeschlagenes Atout.

Bei dieser Spielart schlägt man die Karte, durch welche das Atout bestimmt wird, nicht auf. Die erste gezählte Mariage ist Atout.

Das Besigue ohne Atout wird ebenfalls unter Zweien, Dreien oder Vieren gespielt. Die Quintemajor in Atout, welche 250 zählt, kann natürlich erst nach der ersten gemeldeten Mariage gezählt werden.

Die Atout Sieben sind hier ohne Werth und Bedeutung.

Die Besigues, die vier As, Könige, Damen oder Buben haben denselben Werth, wie in dem gewöhnlichen Besigue und dürfen schon vor der ersten Mariage gemeldet werden.

Die erste gemeldete Mariage, welche Atout macht, zählt 40.

Die zuerst gemeldete Doppelmariage gilt achtzig und bezeichnet eben so das Atout, wenn sie die erste gemeldete ist.

Die andern Mariagen haben den selben Werth, wie im Besigue mit aufgewähltem Atout.

Diese Partie erfordert besonders, daß man die größte Aufmerksamkeit auf die Karten wendet, die gespielt werden, damit man weiß, wie es mit den Blättern steht, die in Atout noch übrig sind.

Es ist auch gut, sich eine Reihenfolge hoher Blätter von der Farbe zu bilden, in welcher man die erste Mariage anzusagen glaubt.

Außerdem findet auf dies Besigue auch alles das Anwendung, was von dem Besigue mit aufgeschlagenem Atout gesagt worden ist.

Bester Bube.

Man spielt dies Spiel unter drei bis sechs Personen mit einem Piquetspiel. Man könnte es zwar auch unter zwei Personen spielen oder mit mehr als sechsen, allein es würde dadurch an Interesse verlieren. Der Geber wird durch das niedrigste unter der Anzahl von Blättern, welche der der Spieler gleich ist, bestimmt; er läßt links abheben und giebt rechts herum, jedem 5 Blätter, erst 3, dann 2. Die nächstfolgende Karte wird als Atout oder Trumpf aufgedeckt. Dann wirft die Vorhand ihre schlechten Karten weg und nimmt dann vom Talon dafür eben so viele Karten; das gleiche Recht steht jedem Nächstfolgenden zu. Jeder kann zwei Mal kaufen, so lange noch Karten im Talon sind. Ist zwei Mal herum gekauft worden, so wird der übrige Talon bei Seite gelegt.

Der aufgeworfene Trumpf gehört dem Kartengeber. Dieser darf eben so, wie alle Andern kaufen und wenn er dies gethan hat, wirft er sein schlechtestes Blatt fort und nimmt dafür den Atout. Das Kartengeben ist also ein großer Vortheil.

Vorhand muß den Trumpf-Buben, der das höchste Blatt in der ganzen Karte ist, ausspielen, in dessen Ermangelung irgend einen Atout, und wenn sie auch den nicht hat, ein anderes Blatt, verdeckt und dazu sagen: Trumpf. Hat irgend ein anderer Spieler den Trumpf-Buben, so muß

er ihn im ersten Stiche darauf geben; nur der Kartengeber hat das Recht, ihn in der Hand zu behalten.

Zum zweiten Stiche muß der Nebenbube ausgespielt oder darauf gegeben werden. Dieser Nebenbube ist der von der gleichen Farbe, also Carreau, wenn Coeur und Pique, wenn Treffle Trumpf ist. Der Kartengeber darf auch diesen Buben behalten, doch nur wenn er den Stich mit einem andern Trumpf nehmen kann.

Bei dem dritten, vierten und fünften Stiche darf Jeder spielen, was er will.

Auf die beiden Buben folgt As, König, Dame ꝛc. In den Nebenfarben ist das As das höchste Blatt.

Der Kartengeber setzt 5 Marken. Davon nimmt jeder Spieler so viele weg, als er Stiche macht.

Wer keinen Stich hat, ist Bete und setzt so viel, als in der Tasse steht.

Alle nachfolgenden Bete werden zusammengesetzt, sollten sie indeß zu hoch steigen, so kann man auch übereinkommen, die einzelnen mit dem neuen Kartenstamm einzeln gehen zu lassen.

Stehen Bete, so darf jeder passen, auf einen bloßen Kartenstamm müssen indeß Alle mitgehen.

Bête.

Das Spiel hat die größte Aehnlichkeit mit Mouche und Triumpf (s. diese) und wir halten deshalb eine genauere Beschreibung desselben um so mehr für überflüssig, da es kaum noch gespielt wird.

Billard.

Allgemeine Einleitung.

Das Billard war ehedem blos ein Spiel der Geschicklichkeit und Bewegung; durch die Einführung der Leder-Queues hat es sich zu der Höhe der Kunst, der Wissenschaft erhoben.

Das Billard ist nicht nur ein angenehmes, es ist auch ein gesundes Spiel, denn die verschiedenen Bewegungen und Stellungen, zu denen der

Spieler in schwierigen Lagen gezwungen ist, machen ihn gewandt in dem Gebrauche seines Körpers und bringen das Blut in eine heilsame Zirkulation.

Das Billard gehört deshalb auch allen Ständen an; man findet es in den Palästen der Könige, in den Schlössern der Großen, in den glänzenden Kaffeehäusern der Residenz, in den ärmlichen Dorfschenken. Alle Welt kennt die Geräthe, deren man sich zu diesem Spiele bedient, das so viele früher beliebte entthront hat. Und es verdient diese Herrschaft, denn es ist eines der combinirtesten Spiele; täglich kommen neue Fälle vor, und die Verschiedenartigkeit der Stöße, die neben der wahren Kunst auch eine Menge Kunststücke zuläßt, ist in der That unerschöpflich.

Das Billard hat dadurch einen großen Vorzug vor allen anderen Spielen, das Schach vielleicht allein ausgenommen; denn wenn bei diesem auch der Wechsel in der That groß erscheint, so bewegt es sich doch immer nur in einem so engen Kreise, daß der Spieler, der eine größere Uebung besitzt, zuletzt nur noch geringer Aufmerksamkeit bedarf, um alle Regeln und Gesetze zu beobachten, und deshalb endlich dahin gelangt, beinahe rein-mechanisch zu spielen. Bei dem Billard dagegen haben Berechnung und Wechselfälle kein Ende, und es dürfte schwer sein, die Grenzlinie der Vollendung anzugeben; selbst der geschickteste Spieler wird fortwährend noch etwas Neues lernen, sich noch mehr vervollkommnen können.

Die Geschicklichkeit oder die Kunst dieses Spieles besteht in der Bewegung, die man dem Balle vermittelst des Queues beizubringen weiß. Dazu sind indeß gewisse natürliche Anlagen beinahe unerläßlich, wenigstens wird man es ohne dieselben nie zu einer großen Fertigkeit bringen. Unter diesen Anlagen stehen ein scharfes Auge und ein richtiger Blick oben an; ein höherer Grad körperlicher Gewandtheit ist indeß auch erforderlich, denn wer im gewöhnlichen Leben linkisch und ungeschickt ist, wird es auf dem Billard nicht zu einer höhern Stufe der Kunst bringen.

Sieht man auf den Bau des Billards, so findet man in früheren Zeiten dasselbe zuweilen von kreisrunder oder achteckiger Gestalt, während man jetzt ganz allgemein das längliche Viereck angenommen hat. Die Größe ist nicht gleich, indeß hat man drei übliche Maße, wonach man die Billards in große, mittlere und kleine theilen kann.

Bis zur Zeit der französischen Revolution war das Billard noch weit von der Stufe der Vollkommenheit entfernt, die es in unsern Tagen erreicht hat. Das Gewicht der Bälle stand nicht im richtigen Verhältniß zu der Schwere der Queues; die Tafel des Billards war zu groß, die Bälle waren zu klein, die Banden zu niedrig.

Um 1789 etwa wurde das Paume-Spiel (s. dieses) aufgegeben und wer ein sicheres Auge, eine feste Hand, einen richtigen Blick hatte, wendete sich nun dem Billard zu. Von da ab datirt die glänzende Zeit des Billards.

In jener Zeit war es auch, wo man die Leder-Queues erfand, die allerdings erst viel später auch in Deutschland allgemein wurden. Vor dieser Erfindung war es durchaus nöthig, den Ball genau in der Mitte zu treffen. Carambolagen*) waren schwer zu machen, Kixe sehr leicht. Die Stärke des Spielers lag damals oft mehr in der Berechnung, in dem Dessein seines Spieles, als in seiner Geschicklichkeit.

Es blieb ein großer Fortschritt zu thun, und man that ihn an dem Tage, als man an der Spitze des Queues ein kleines Lederstückchen befestigte, das zum Stoße mit Kreide bestrichen wird. Der Stoß hat dadurch zwar etwas an seiner Sicherheit verloren, d. h. bei ganz richtigem Treffen des Balles, allein durch wie viele große Vortheile ist dieser Verlust aufgewogen worden! Es wurde nun möglich, den Ball nicht nur in dem Mittelpunkte zu stoßen, sondern auch oben, unten und an jeder Seite. Man brachte ihm so eine doppelte Rotationsbewegung (Umdrehung) bei.

Fehler und Kixe waren leicht zu vermeiden und man konnte, indem man Points machte, seinen Ball zu dem nächsten Stoße günstig stellen. Die Berechnungen zu der Carambolage vervielfältigten sich in das Unendliche, weil man durch die Arbeit des Balles die unregelmäßigsten Winkel erlangte. Zuweilen sah man nach einer allmäligen Ermattung den Ball wieder zurückkehren; ein ander Mal gewann er plötzlich neue Kraft und suchte in der ursprünglichen Richtung den feindlichen Ball in schnellem Angriffe auf.

Es war leicht, diese außerordentlichen Vortheile zu mißbrauchen. Man beschränkte daher die Carambolagen, die Billards wurden kleiner, die Bälle größer, die Blousen kleiner. Fehler wurden beinahe unmöglich und es entstand ein ungeheures Mißverhältniß zwischen der Schwierigkeit, einen Ball zu machen und der, zu caramboliren. Um Points zu machen, bedurfte man keiner großen Genauigkeit mehr. Wenn nur der Ball des Spielers, nachdem er den ersten Ball getroffen hatte, die Richtung gegen

---

*) Die Erklärung aller üblichen Kunstausdrücke folgt zum Schluß in einer eigenen Zusammenstellung.

den andern einschlug, so ließ sich erwarten oder hoffen, daß er auch diesen in Folge seiner unregelmäßigen Umdrehungen berühren werde.

Die Leichtigkeit der Ausführung machte die Klugheit der Berechnung, des Desseins, zu nichte.

Von dem Billard, dem Queue, dessen Haltung und dem Stoß.

Bei der Aufstellung eines Billards muß man besonders darauf achten, daß dasselbe am Tage gutes Licht habe. Die gute Beleuchtung des Abends ist allerdings nicht minder erforderlich, läßt sich aber erzwingen, während auf das gute Tageslicht schon bei der Wahl eines Lokales Rücksicht genommen werden muß.

Größere Tafeln des Billards sind kleineren vorzuziehen, weil sie mehr Combinationen des Spieles zulassen, außerdem auch für die Spieler eine größere Bewegung zur Folge haben. Hauptrücksicht bleibt jedoch, daß nach allen Seiten hinreichender Raum sei, den Stoß vollkommen frei zu führen.

Das Billardtuch muß möglichst fein sein, weil sich auf diesem besser spielen läßt. Besonders ist darauf zu achten, daß die Löcher in dem richtigen Verhältniß zu den Bällen stehen, d. h. weder zu groß noch zu klein sind. Bei zu großen Löchern werden zu leicht Füchse gemacht, bei zu kleinen gehen oft selbst die am besten gespielten Bälle nicht.

Ein großer Ball ist besser, wie ein kleiner, weil er, unterstützt durch seine eigene Schwere, dem Stoße richtiger folgt, während der kleine leichter von der ihm beigebrachten Richtung abweicht. Zu große Bälle dagegen, erschweren den Stoß zu sehr, da sie eine zu bedeutende Kraftanstrengung erfordern und deshalb den Spieler leicht ermüden.

Das Queue, dessen man sich bedient, muß vor allen Dingen gerade sein. Davon überzeugt man sich leicht, wenn man an der Seite hinabvisirt und es dabei allmälig umdreht. Auf diese Weise wird man selbst die leiseste Krümmung entdecken. Das Queue muß außerdem etwa 26 bis 30 Loth wiegen und rücksichtlich der Länge im Verhältniß zu der Größe des Spielers stehen, d. h. es muß 4′ 6″ bis 4′ 10—11″ lang sein. Es darf nicht zu glatt sein, weil es sonst auf dem Stützpunkte der Hand nicht sicher aufliegt, deshalb pflegt man die Hand da, wo sie den Bock bildet, mit Kreide zu bestreichen. Oben darf das Queue weder zu dünn noch zu stark und an der äußersten Spitze muß es mit einem Stückchen recht festen Sohlenleders bekleidet sein.

4*

Die körperliche Beschaffenheit sollte ein guter Spieler ebenfalls jederzeit in Erwägung ziehen, denn Geschicklichkeit muß sich mit Kraft vereinigen, vor allen Dingen aber ist eine ruhige Hand erforderlich und diese wird man nie haben, wenn man körperlich ermüdet oder geistig aufgeregt ist.

Eine große Geschicklichkeit auf dem Billard erlangt man, wie jede andere körperliche Fertigkeit, reiten, fechten, tanzen, schwimmen ꝛc. nur durch längere Uebung, indeß sind bei der Erlernung dieses Spieles doch, wie bei jedem andern, gewisse Anfangsgründe zu beobachten, die wir hier angeben wollen.

Vor allen Dingen muß man das Queue richtig halten, denn auf die Lage, welche dasselbe in der Hand hat, kömmt bei der Sicherheit und Genauigkeit des Stoßes Alles an. Davon kann man sich recht deutlich überzeugen, wenn man hinter einen Spieler tritt und sieht, wie derselbe vollkommen richtig visirt, dann aber dem Balle durch den Stoß eine ganz andere Richtung giebt. Es ist daher vorzüglich auf folgende Punkte zu achten: Man muß den Bock weder zu ausgespreizt, noch zu flach machen, sondern die Hand so aufstützen, daß Zeigefinger und Daumen, zwischen denen hingleitend der Stoß geschieht, ungefähr in gleicher Höhe mit der Mitte des Balles liegen und weder zu eng aneinander gepreßt, noch zu weit auseinander gesperrt werden, sondern grade so, daß die Spitze des Queues dazwischen einen leichten Spielraum hat; — man darf ferner die Spitzen der Finger nicht zu nahe an den Ball bringen; — und endlich die Spitze weder zu hoch noch zu tief halten, sondern in der horizontalen Lage der Richtung gegen den Punkt des Balles, den man treffen will; Abweichungen von dieser letztern Regel werden freilich oft dadurch nöthig gemacht, daß der Ball zu nahe an der Bande steht, um einen ganz regulären Stoß zu gestatten.

Mit der rechten Hand, welche den Stoß führt, muß man das Queue fest umschließen, d. h. mit der vollen Hand und nicht, wie einige Spieler die Gewohnheit haben, nur mit Daumen und Zeigefinger, denn auf diese letztere Weise hat das Queue nicht genug Halt und der Stoß kann daher nie sicher sein.

Man muß den Stoß lediglich mit dem Arme führen, d. h. dieser muß sich in dem Schultergelenke durchaus frei bewegen, so daß er dem Queue gewissermaßen nur zum Stützpunkte dient, auf dem es genau in der Lage, in welcher es sich durch das Visiren befindet, gegen den Ball fortgetrieben wird.

Die Gesetze die bei dem Billard gelten und die beinahe überall gleichmäßig in Anwendung gebracht werden, geben wir zum Schlusse in einer besondern Zusammenstellung, eben so, wie bereits erwähnt, die sämmtlichen Kunstausdrücke, deren es eine ganze Menge giebt und die dem deutschen Spieler oft um so schwieriger zu behalten fallen, da sie beinahe sämmtlich französisch sind, eine natürliche Folge davon, daß wir das ganze Spiel von den Franzosen haben.

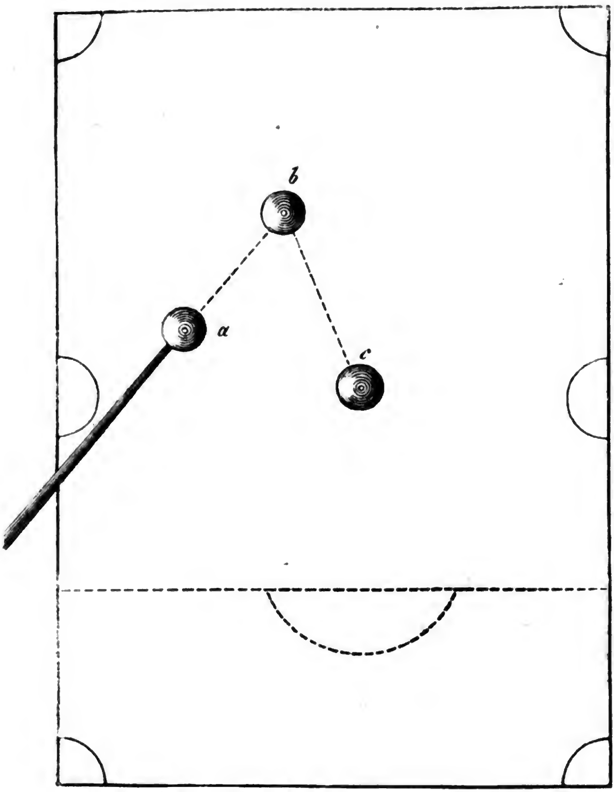
Von der Wissenschaft der Wirkungen.

Die Bewegung, welche dem Balle durch den Stoß mit einem lederbekleideten Queue beigebracht wird, hat eine doppelte Bewegung der Umdrehung zur Folge, die eine direct und unmittelbar, die andere schräg oder rückgängig.

Man begreift, daß man, um die vollkommene Kenntniß von dem Gange eines Balles zu besitzen, sich die gleichzeitige oder entgegengesetzte Wirkung dieser doppelten Umdrehung (Rotation) zu erklären wissen muß. Der Ball, welcher einen leichten Stoß empfängt, durchläuft, indem er sich schnell um sich selbst dreht, einen weitern Weg, als ein anderer Ball, der heftig gestoßen wurde, ohne der Rotationsbewegung zu gehorchen.

Wenn diese Rotation in der empfangenen Richtung gestört wird, so verliert der Ball bei dem geringsten Gegenstoße, auf den er trifft, seine Kraft des Antriebes, und da die der Rotation sich dann frei entwickelt, kann der Ball auf dem Wege, den er gekommen ist, zurückkehren, sogar bis zu dem Ausgangspunkte. So sieht man, wie die Kinder gegen eine Mauer einen Reifen werfen, der dann sich umwälzend bis zu ihnen zurückkehrt. Auf dem Billard nennt man diese Bewegung Rückstoß oder Rücklauf.

Die selben Gesetze herrschen über die Seitenbewegung. Inwendig und unten getroffen, trennt sich der gestoßene Ball nur wenig von dem, gegen welchen man ihn gestoßen hat; außerhalb und unten getroffen, wirkt er auf die ganze Länge des Billards im rechten Winkel gegen den Ball, welchen er traf; hoch in grader Linie vorwärts getrieben, empfängt der Ball des Spielers den Impuls in seiner ganzen Kraft und durchläuft noch einen großen Raum mit dem Balle, auf den er gespielt wurde; unten und voll getroffen, bleibt der Ball des Spielers bei der Berührung mit einem andern Balle entweder auf der Stelle des Zusammenstoßes stehen, oder er läuft zurück, und nur der getroffene Ball gehorcht der Kraft des Impulses.



Beispiel eines Rückstoßes.

Der Ball a, auf der oben angegebenen Figur, hat beinahe voll den Ball b getroffen und läuft zurück bis zu dem Balle c.

Um diesen Stoß auszuführen visirt der Spieler so, daß die Spitze seines Queues den Ball beinahe unten trifft. Der getroffene Ball empfängt dann eine Rotationsbewegung, welche der des Impulses entgegengesetzt ist. Sobald er auf Widerstand trifft, kehrt er zurück, geht nach c, und carambolirt, was der Zweck des Stoßes war.

Beispiel eines Stoßes ohne Rücklauf.

Der Ball a trifft halb voll den Ball b auf der linken Seite, beschreibt eine diagonale Linie, trifft auf den Ball c und carambolirt.

Um diesen Stoß auszuführen, richtet der Spieler die Spitze seines Queues auf den Mittelpunkt seines Balles, um demselben keine rückgängige oder Seitenbewegung beizubringen. In diesem Falle genügt der bloße Widerstand des Balles b um den Ball a gegen den Ball c zurückzuwerfen.

Beispiel einer Wirkung links.

Der Ball a muß den Ball b halbvoll links treffen, dann den Ball c berühren und caramboliren.

Um diese Wirkung hervorzubringen zielt der Spieler mit der Spitze seines Queues auf die untere linke Seite des Balles a und giebt dann einen kurzen Stoß, um die Impulsionskraft in grader Linie nicht zu sehr zu entwickeln und der Rotation mehr Ausbreitung zu lassen. Indem der Ball a auf der Seite getroffen ist, erhält die Wirkung der Rotation ihn auf der graden Linie, bis er den Ball c erreicht hat.

Beispiel einer Wirkung rechts.

Der Ball a carambolirt, indem er zuerst den Ball b und dann den Ball c trifft, ohne die Bande berührt zu haben.

Der Spieler muß die Spitze seines Queues gegen die untere rechte Seite seines Balles a richten. Er giebt einen trockenen Stoß und ohne den Impuls zu sehr zu verlängern. Wenn der Ball a den b getroffen hat, erhält er sich mittelst der Rotation im rechten Winkel, bis er den Ball c trifft.

Erstes Beispiel eines harten Stoßes.

Der Ball a, welcher voll gegen den Ball b trifft, springt ein wenig zurück und beschreibt dann sogleich einen rechten Winkel, um dem Ball c zu berühren.

Um diesen Stoß auszuführen, muß die Spitze des Queues auf die Mitte und die Höhe des Balles a gerichtet werden. Auf diese Weise wird die Kraft des Impulses durch die der Rotation bedeutend gesteigert und der Ball kann durch den Widerstand, auf den er trifft, nicht mehr zurückgeschleudert werden.

Zweites Beispiel eines harten Stoßes.

Der Ball a trifft voll auf den Ball b, springt zurück, geht wieder vorwärts und trifft den Ball c.

Zu diesem Stoße muß man die Spitze des Queues auf die Mitte und beinahe ganz unten gegen den Ball a. richten. Die Rotationsbewegung, welche der Richtung des Balles entgegengesetzt ist, vernichtet die Kraft des Impulses und der Ball a kann, nachdem er den b getroffen hat, bis zu dem Balle c zurückkehren. Er könnte so bis zu der untern Bande gelangen und selbst noch wieder bis in die Mitte des Billards kommen.

Die Wissenschaft der Wirkungen, von welcher die angeführten Beispiele einen hinlänglichen Begriff gegeben haben, kann in einige allgemeine Regeln zusammen gefaßt werden.

Um zu caramboliren, oder um seinen Ball an ein bestimmtes Ziel zu bringen, muß man die Spitze des Queues stets gegen die Seite des Balles richten, nach der man gehen will.

Um grade zu gehen und eine bedeutende Strecke zu durchlaufen, muß man den Stoß verlängern und seinen Ball oben treffen.

Will man auf der Stelle stehen bleiben, berührt man ihn unten.

Die Seitenwirkung wird erlangt, indem man seinen eigenen Ball seitwärts trifft. Will man weit laufen, berührt man ihn oben, will man einen Winkel beschreiben, stößt man ihn unten. Es ist leicht zu begreifen, daß die größere eine geringere Genauigkeit des Stoßes auch eine größere oder geringere Genauigkeit der Wirkung hervorbringt.

Um den Ball unten zu treffen, hält man das Queue flach; man erhebt es bis zu der Höhe des Balles, wenn man ihn oben treffen will.

Ist es schwer, den Ball unten zu treffen, so wird man gut thun, den Stoß durch einen Ring zu führen, den man mit Daumen und Zeigefinger bildet. Das Queue ruht dann auf dem Mittelfinger und in dieser Lage ist man gezwungen, unten zu treffen.

Wenn der zu spielende Ball nahe an der Bande steht und es nothwendig ist, unten zu treffen, muß man das Queue mit verkehrter Hand halten, d. h. so, daß die Nägel nach oben stehen. Dadurch ist man nicht gezwungen, die Hand zu erheben, indem man den Stoß thut, wie dies der Fall wäre, wenn man das Queue auf die gewöhnliche Art hielte.

Indem man durch einen trockenen und kurzen Stoß den Ball unten trifft, kann dieser, indem man ihm so eine Rotationsbewegung beigebracht hat, die seinem Laufe entgegengesetzt ist, umkehren, ohne die Bande berührt zu haben. Das ist es, was wir den Rückstoß genannt haben.

Der Spieler muß seinem Queue mit den Augen folgen, um gewiß zu sein, seinen Ball an der Stelle zu treffen, wo er dies beabsichtigt.

Will man den Ball, auf den man spielt, fein treffen, so darf man keine Kraft anwenden.

Im Allgemeinen darf man, um gut zu spielen, nicht zu stark stoßen.

Wenn es nothwendig ist, viel Wirkung hervorzubringen, muß man sich vor dem Stoße überzeugen, ob das Leder der Spitze gut eingekreidet ist; diese verhindert das Ausgleiten auf dem Elfenbein (firen) was leicht geschieht, wenn das Leder zu glatt ist.

Das Leder der Spitze muß etwas abgerundet sein.

Die Anfänger werden gut thun, sich mit einem Queue ohne Leder zu üben. Sie versuchen das Lederqueue erst dann, wenn sie gewiß sind, den Ball so ziemlich zu treffen, wo sie wollen.

Uebrigens kann man hier natürlich nur die allgemeinen Elemente dessen andeuten, was man die Wissenschaft der Wirkungen nennt; um sie alle genau auseinanderzusetzen, müßte man ein ganzes Buch schreiben, und selbst dann bliebe es doch immer bloße Theorie. Um gut zu spielen, sind besonders Uebung erforderlich, das Beispiel und der Rath eines ausgezeichneten Spielers.

Von den verschiedenen Spielen.

Es giebt sehr viele verschiedenartige Partien des Billards, doch finden natürlich die allgemeinen Regeln auf alle gleiche Anwendung, und die Unterscheidung liegt theils in der Anzahl der Points, die zur Beendigung einer Partie erforderlich sind, theils in der der Bälle, deren man sich bedient, theils in der größern oder geringeren Menge der Theilnehmer an dem Spiele.

Wir lassen diese verschiedenen Spiele mit ihren Regeln und Gesetzen hier folgen.

---

1. Partie blanche oder simple oder à la Française.

Diese Partie wird mit zwei weißen Bällen, und eigentlich nur unter Zweien gespielt, doch können auch 3 und 4 Personen daran Theil nehmen, die dann wechselsweise ausscheiden.

Bei Dreien ist Einer der Reihe nach König, und spielt ohne Unterbrechung die Partie aus. Seine beiden Gegner wechseln, so oft einer von

ihnen fehlt, sich verläuft oder der König einen Ball macht, kurz, so oft der König irgend etwas zählt; oder man spielt auch so, daß der Erste, welcher gegen den König spielt, erst abtritt, wenn der König die Hälfte der Partie, d. h. Points zählt. Bei Vieren spielen und wechseln 2 und 2 mit einander. Eine Tour nennt man, wenn alle Theilnehmer König gewesen sind.

Ist über den Preis und die Points, die Einer vielleicht dem Andern vorgiebt, so wie wegen des Matsches, die Verabredung getroffen, so werden die zwei Spielbälle in eine Blouse, (so heißen die sechs Beutel am Rande des Billards) geworfen, und der, welcher Nr. 1 ergreift, setzt sich aus und ist erster König.

Der Aussatz wird auch so entschieden, daß Jeder einen Stoß gegen die obere Bande thut, so stark, daß der Ball wieder gegen die untere Bande zurückkömmt und diese berührt. Wer dann am nächsten bei der untern Bande mit seinem Balle stehen bleibt, der setzt sich aus.

Wer des Gegners Ball fehlt oder mit dessen Ball aus Versehen spielt, verliert ein Point.

Wer einen Ball gemacht hat, setzt sich von Neuem aus, so wie der, welcher 2 oder mehrere Points zugleich zählt, Acquit geben muß.

Wer sich verläuft, verliert 2, und wenn er dazu des Gegners Ball gefehlt hat, 3 Points. Wer des Gegners Ball sprengt, gewinnt 2 Points, wer sich versprengt, verliert 2 Points. Wer ein Nonpassé macht, (s. davon unter den Kunstausdrücken) verliert 2 Points und der andere Spieler setzt sich aus.

Macht einer einen nonpassirten Schweizer, d. h. verläuft oder versprengt er sich, ohne des Gegners Ball zu erreichen, so verliert er 4 Points.

Bleibt ein Ball auf der Bande liegen, so gilt er als nicht auf dem Billard befindlich, also als ge- oder versprengt.

Die Partie ist mit 12 Points beendigt.

Der Gebrauch der gewöhnlichen Maschinen, des Bockes, der Masse, des Tournés, sind bei diesem Spiele erlaubt.

---

2. Befehl-Partie.

Diese Partie wird in allen übrigen Regeln so gespielt, wie die gewöhnliche Partie, zu deren Gattung sie gehört, nur hat immer der Spieler, welcher nicht am Stoß ist, das Recht, dem Gegner zu befehlen.

Der Befehl ist doppelter Art: Entweder wird der Ball bezeichnet, der, oder das Loch in das gemacht werden muß.

Wenn der Spieler, welcher befiehlt, zwei Bälle nennt, so muß der befehligte Spieler immer auf den zuerst genannten stoßen.

Wenn der befehligte Spieler den zuerst genannten Ball nicht berührt, verliert er einen Point und kann aus seinem Stoße keinen Vortheil ziehen; der berührte Ball wird wieder auf seinen Platz gestellt und die andern bleiben, wo sie sind.

Wenn der, welcher auf den commandirten Ball spielt, denselben fehlt, so kann ihn sein Gegner noch einmal stoßen lassen, wenn der Spieler die dem commandirten Balle am nächsten liegende Bande nicht berührt und die Höhe jenes Balles nicht überschritten hat.

Wegen aller andern Stöße gelten die Regeln des Carambolespiels.

---

3. Besetz-Partie.

Diese Partie wird wie die Pyramide mit 16 Bällen gespielt.

Wer den ersten Stoß hat, spielt an, indem er die Bälle auflöst, d. h. die Pyramide auseinandersprengt und dann gleich weiter spielt.

Es giebt zwei Arten der Besetz-Partie: die strenge und die gewöhnliche.

Bei der strengen muß beständig mit dem Spielball gestoßen werden, bei der gewöhnlichen stößt man mit jedem beliebigen Balle, und nur auf den letzten übrig gebliebenen Ball muß man mit dem Spielballe stoßen, der übrigens im Laufe der Partie nicht gemacht werden darf.

Der Zweck des Spieles ist, sämmtliche Löcher gleichmäßig zu besetzen, d. h. in alle eine gleiche Anzahl Bälle zu bringen, und zwar in jedes der Ecklöcher drei, und in jedes der Mittellöcher zwei.

Vollständig gewinnen kann man die Partie nur, wenn man sich zugleich verläuft, indem man den letzten Ball macht.

Bei der strengen Besetz-Partie findet noch wieder eine Steigerung statt, indem man nämlich die Löcher in einer vorgeschriebenen Reihenfolge besetzen muß, und zwar zuerst das linke Eckloch mit 3 Bällen, dann die übrigen Ecklöcher der Reihe nach, rechts herum, jedes ebenfalls mit 3 Bällen, darauf das linke Mittelloch mit 2 Bällen und zuletzt das rechte Mittelloch ebenfalls mit 2 Bällen. Bei der gewöhnlichen Besetz-Partie darf man die Bälle in beliebiger Reihenfolge machen, wenn nur zuletzt in jedem Eckloche 3 Bälle sind und in jedem Mittelloche 2.

Wer alle Bälle macht und sich zuletzt verläuft, zählt 100; wer zwar alle Bälle macht, sich aber zuletzt mit dem Spielballe nicht verläuft, zählt 75; wer nur vierzehn Bälle macht, d. h. auf den letzten Stoß beide Bälle ausläßt, zählt 50. Weniger als 14 Bälle zählen gar nicht.

Die Bälle müssen alle hintereinander gemacht werden; wer nur einen einzigen Ball ausläßt, verliert den Stoß, die Bälle werden wieder aufgesetzt und der Gegner spielt.

Wenn der Spieler den Stoß verliert, so steht es dem Gegner frei, die Bälle nicht wieder aufsetzen zu lassen, sondern die Partie, so wie sie steht, für sich selbst auszuspielen, doch steht ihm dieses Recht nur bis zu dem fünften Balle zu.

Dies ist eine der allerfeinsten und schwierigsten Partien; besonders kömmt es dabei auf das Dessin sehr an, indem man genau berechnen muß, wohin man zu dem nächsten Stoße zu stehen kömmt, oder welchen Ball man zuerst machen muß, um in die günstigste Lage zu kommen.

4. Partie par bricole.

Bei dieser Partie ist es Gesetz, daß der Ball des Spielers die Bande eher berühren muß, als er den Ball des Gegenspielers oder irgend einen andern Ball trifft. Fehlt er dagegen, so zählt der andre Spieler einen Point; verläuft sich der Spieler, so zählt der Gegner drei Point.

Man kann jede Art des Spieles par bricole spielen, da diese Partie sich nur durch die angegebene Verpflichtung, blos durch Rückschlag von der Bande einen der übrigen Bälle zu treffen, unterscheidet.

Diese Spielart ist natürlich außerordentlich schwierig; sie wird deshalb auch nur von den geübtesten Spielern gespielt, die darin aber auf einem ganz guten Billard ihre Geschicklichkeit im vollsten Glanze zeigen können.

5. Carambole.

Dieses Spiel kann in Ansehung der Anzahl der Spieler wie die Partie blanche gespielt werden. Außer den beiden Spielbällen gehören 2 Carambole-Bälle dazu, von denen der rothe wie bei Triambole, der blaue auf den Fleck bei der Kammer gestellt wird.

Vor dem Anfange des Spiels muß man ausmachen, ob die Carambole-Bälle nur in bestimmte Löcher gespielt werden dürfen oder nicht.

Da diese Partie mit 36 Points aus ist, so wird der einfache Matsch verloren, wenn man nicht 18, der Triple-Matsch, wenn man nicht 9 Points hat; doch gilt auch hier, was bei Triambole gesagt worden ist. (Vergl. d.)

Carambolage zwischen 2 Carambolen zählt 3 Points.

Jeder der farbigen Bälle gilt 3 Points; jeder weiße 2.

Die Carambole-Bälle dürfen in alle Löcher gemacht werden.

Der eine Spieler setzt sich aus. Der Nachfolgende muß auf den rothen Carambole stoßen; trifft er den weißen Ball, so verliert er den Stoß.

Der Marqueur macht aus dem Mittelpunkte der Linie, welche das Quartier bezeichnet, mit Kreide einen Halbzirkel von sechs Zoll Halbmesser (den Kessel) innerhalb des Quartiers. In diesem Halbzirkel oder Kessel können die Spieler ihren Ball aussetzen, wie sie wollen.

Sobald aus dem Kessel gespielt wird, muß Bande gehalten werden, d. h. der Spieler muß sich beim Abstoßen des Balles so stellen, daß kein Theil des Körpers über eine Ecke des Billards hinausragt. Die Bewegung des Armes ist jedoch vollkommen frei.

Im Fall ein Spieler nicht Bande gehalten, nicht aus dem Kessel gespielt, oder nicht wenigstens einen Fuß auf dem Boden behalten hat, gilt der Stoß dennoch, er mag nun Gewinn oder Verlust gebracht haben; es ist Sache des Gegners, ihn, bevor er stößt, zur Beobachtung dieser Regel anzuhalten.

Ein mit einem falschen Balle gemachter Stoß wird als Fehler betrachtet und zählt dem Gegner einen Point.

Wer carambolirt, d. h. auf einen Stoß zwei Bälle berührt, gewinnt zwei Points; macht er den Spieler und carambolirt, so gewinnt er vier Points; und wenn er beide Bälle macht und zugleich carambolirt, so gewinnt er sieben; verläuft er sich aber bei einem von diesen Fällen, so verliert er so viel, als er außerdem gewonnen haben würde.

In allen möglichen Fällen, es sei nun in Partien, wobei eine besondere Uebereinkunft stattfindet oder die nach der Regel gespielt werden, kann der Spieler, wenn er sich verläuft, nicht mehr Points verlieren, als er im entgegengesetzten Falle gewonnen hätte.

Wer des Gegners Ball sprengt und zugleich carambolirt, zählt zwei Points; macht er einen der Carambole, so gewinnt er fünf. Hat er einen Carambole gesprengt und macht den Spieler, indem er carambolirt, so gewinnt er vier Points.

Wenn ein Spieler seines Gegners Ball sprengt und jener wirft ihn

auf die Tafel zurück, so wird er doch immer für außerhalb des Billards geachtet; eben so ist es auch mit den Carambole-Bällen; der Spieler zieht, das Versprengen ausgenommen, allen Vortheil des Stoßes. Wenn der Spielball, im Hinausspringen, vom Gegner oder irgend Jemand Anderem wieder auf das Billard zurückgeworfen wird, so gilt er ebenfalls für außerhalb des Billards und der Spieler verliert eben so viel Points, als wenn der Ball im Sprunge nicht aufgehalten worden wäre.

Die Bälle, welche auf der Bande liegen bleiben, sei es ein Spieler oder ein anderer, werden gleichfalls für außerhalb des Billards angesehen.

Wenn ein Carambole gemacht ist, und der, an welchem der Stoß ist, eher spielt, als er wieder auf seinen Platz gesetzt ist, so verliert er einen Point und ist des Stoßes verlustig.

Wenn ein Spieler, nachdem er die Hand auf die Tafel gelegt und sich zum Stoße fertig gemacht hat, unvorsichtigerweise seinen oder einen andern Ball berührt, so verliert er einen Point, sein Stoß wird als geschehen betrachtet und die verrückten Bälle werden wieder auf ihren Platz gesetzt.

Wenn ein Spieler, indem er nach seinem Balle geht oder schon dabei steht, einen Ball verrückt, noch ehe er sich zum Stoße fertig gemacht hat, d. h. ehe er die Hand auf die Tafel gelegt hat, verliert er so viel Points als Bälle verrückt sind, thut aber seinen Stoß.

Wer beim Spielen irgend einen Ball verrückt, bevor sein Stoß vollbracht ist, verliert so viel Points, als er Bälle von ihrer Stelle bewegt hat; sie werden wieder auf ihren Platz gethan und der Spieler zählt nichts; ist aber der Stoß schon vollendet, d. h. alle Bälle sind wieder in Ruhe, so verliert er ebenfalls so viel Points, als er Bälle verrückt hat und zählt übrigens die durch seinen Stoß gewonnenen Points wie gewöhnlich.

Stößt ein Spieler aus dem Kessel, sei es im Anfange oder während der Partie, und es stehen ein oder mehrere Bälle darin, so darf er diese nicht verrücken, um seinen Spielball zu setzen, im übrigen Raum des Kessels kann er ihn jedoch stellen, wohin er will.

Wenn ein Ball so auf der Linie steht, welche das Quartier schließt, daß er von derselben berührt wird, so gilt er als im Quartier.

Wenn ein Spieler zwei Bälle auf einmal stößt, verliert er einen Point und nimmt seinen Ball zurück; die übrigen bleiben, wo sie sind.

Wenn der Carambole gemacht ist und einer der weißen Bälle nimmt seinen Platz auf dem Punkte eines Caramboles ein, so wird dieser einstweilen in der Mitte des Billards, zwischen den beiden Mittellöchern aufgesetzt; ist nun sein Platz auf dem Punkte wieder leer und keiner der Spie-

ler, welcher hätte auf ihn stoßen können, hat ihn berührt, so wird er wieder auf seinen eigentlichen Platz gesetzt.

Wenn beide Spieler sich eines und desselben Queu's bedienen und einer von ihnen, indem er es dem andern zureicht, seinen Ball damit aufhält, bevor er einen andern berührt hat, so verliert er drei Points; carambolirt der Ball durch einen solchen zufälligen Stoß, so verliert er nur zwei; wenn er den laufenden Ball seines Gegners aufhält, verliert er nur einen Point. Dasselbe gilt von den Caramboles; berührt er aber diese Bälle mit dem zurückgegebenen Queue erst wenn der Stoß vollbracht ist, d. h. alle Bälle wieder in Ruhe sind, so verliert er nichts und die verrückten Bälle werden wieder auf ihren Platz gesetzt.

Wenn ein Spieler, nachdem er seinen Stoß gethan hat, auf einige noch rollende Bälle bläs't, oder so an das Billard stößt, daß sie dadurch eine andere Richtung nehmen, als sie durch den vom Spielballe erhaltenen Stoß genommen haben würden, so verliert er einen Point und zieht aus seinem Stoße keinen Vortheil. Wenn der Gegner auf seinen Ball bläs't, verliert er zwei Points und drei, wenn es auf einen Carambole geschieht; bläs't er auf den des Spielers, ehe dieser touchirt hat, verliert er einen Point, und der Spieler stößt von Neuem, wenn er es für dienlich erachtet; hat er schon touchirt, verliert er zwei Points, wenn der Spieler auf den weißen gestoßen hat, und drei Points, wenn es auf einen Carambole war; die Bälle bleiben übrigens wo sie sind.

Wenn ein Spieler einen Fehler macht oder nicht touchirt und dabei einen oder mehrere Bälle verrückt, es sei nun mit der Hand oder dem Queue, verliert er außer dem gegebenen Fehler so viel Points, als er Bälle gestört hat, welche wieder auf ihren Platz gesetzt werden.

Wenn ein Spieler zum Stoß angelegt hat, oder im Stoßen begriffen ist und von einem andern Spieler oder einem der Zuschauer gestoßen wird, so kann er von Neuem stoßen, ohne einen Point zu verlieren, wenn nur jener Spieler oder Zuschauer es eingesteht, ihn wirklich berührt zu haben. Wenn der Spieler selbst seinen Ball von der Stelle rückt, indem er das Queue auf die Tafel fallen läßt oder ihn von der Seite berührt, ohne seines Gegners Ball zu berühren, so verliert er einen Point und sein Stoß wird für geschehen geachtet, wo auch sein Ball hinlaufen mag; fällt er in ein Loch, verliert er drei Points.

Wenn ein am Rande eines Loches stehengebliebener Ball hineinfällt, ehe er vom Spielballe, der noch im Laufen begriffen, berührt worden ist, werden beide Bälle, d. h. der des Spielers und der, welcher in's Loch gefallen, wieder auf ihre Plätze gestellt und der Spieler stößt von Neuem;

wenn aber der am Loche stehende Ball nicht eher hineinfällt, als bis der Spielball wieder in Ruhe ist, so ist der Stoß vollendet und kann nicht wiederholt werden.

Zuweilen tritt der Fall ein, daß beide Bälle, einander berührend, so über einem Loche liege, daß sie weder in demselben noch außer demselben sind; sie werden dann als nicht mehr auf der Tafel befindlich angesehen und wer gestoßen hat, verliert zwei Points.

Wer auf einen noch rollenden Ball spielt, verliert einen Point.

Gewinnt ein Spieler einige Points und sie werden aus Unachtsamkeit nicht gezählt, so kann dies im Laufe der Partie immer noch nachgeholt werden.

Wenn ein Spieler nur noch um einen Point spielt, so kann er keinen Anspruch darauf machen, auf welchen Stoß es auch sei, weil er mit diesem Point die Partie gewinnen würde. Da dies aber ein Versehen wäre, so muß die Zahl der zu erlangenden Points um einen erhöhet werden, wenn der Stoß geschahe, ohne daß derjenige, welcher den Point gab, darauf merkte.

Wenn die Spieler im Laufe der Partie mit einander übereinkommen, wieder von vorn anzufangen oder das Spiel zu ändern, so ist es immer an dem, welcher die Partie zuerst zu spielen angefangen hat, wenn nicht eine besondere Uebereinkunft deshalb getroffen ist.

Wenn irgend ein Stoß vorkommt, dessen in diesen Regeln nicht gedacht ist, da er sich nicht vorhersehen ließ, so sammelt der Billardeur, oder der dessen Stelle vertretende Marqueur die Stimmen der Zuschauer darüber ein, wo die Mehrheit entscheidet; waren die Stimmen gleich, so entscheidet der Billardeur oder Marqueur.

---

6. Carambole mit fünf Löchern.

Diese Partie wird bis zu funfzehn Points gezählt.

Wenn ein Spieler, wie hier geschieht, fünf Löcher ausschließt, so zählt er nur die Bälle, welche er in seines oder das sechste Loch macht, außerdem die Carambolagen und die Fehler seines Gegners.

Wenn sich der nur in ein Loch Spielende in dasselbe verläuft, so zählt er dennoch alle Points von diesem Stoße, verläuft er sich aber in eins der fünf andern Löcher, so zählt sein Gegner so viel Points, als jener gewonnen haben würde, wenn er sich in sein Loch verlaufen hätte.

Der Spieler, dem fünf Löcher vorbehalten sind, zählt nichts von den in das von seinem Gegner vorbehaltene Loch gemachten Bällen. Wenn er sich in dasselbe verläuft, so verliert er, wie oben bemerkt, so viel Points, als er sonst gewonnen haben würde.

Wenn ein Spieler dem andern fünf Löcher überläßt und sich nur eins vorbehält, so zählt er alle Bälle, die in dieses Loch gemacht werden, es sei nun von ihm oder seinem Gegner.

Wenn sich die Spieler gegenseitig fünf Löcher vorbehalten, so wird beim Carambole nur bis zwölf und in der Partie simple nur bis acht Points gezählt.

Alles Uebrige, wie im Carambole.

---

7. Caroline.

Zu diesem Spiele gehören 5 Bälle. Auch hier gelten die Regeln des Matsch ꝛc., wie beim Triambole. Es sind hier außer den beiden Spielbällen noch 3, nämlich 2 Carambole-Bälle und ein in der Mitte stehender, die Caroline genannt. Zuweilen nimmt man zu den Spielern etwas größere Bälle, in neuester Zeit jedoch sind gewöhnlich alle 5 Bälle von gleicher Größe. Von diesen Bällen ist der obere Carambole-Ball roth, die Caroline gelb, der untere Carambole-Ball blau.

Vor dem Anfange eines jeden Carambole-Spieles ist festzusetzen, ob die Carambolage das Spiel ausmachen soll oder nicht.

Die Carambolage mit dem Spielballe des Gegners und einem Carambole gilt 2, mit der Caroline und einem Carambole 4, mit dem Spielballe des Gegners und der Caroline 3, und mit den beiden Carambolen 3 Points.

Wird mit mehreren Bällen carambolirt, so werden die Carambolagen genau nach der Reihe gezählt, wie sie gemacht worden. Trifft man z. B. die Caroline zuerst, dann den Spielball und zuletzt den Carambole, so zählt man 5 Points; trifft man die Caroline zuerst, dann den Carambole und zuletzt den Spielball, so zählt man 6 Points; trifft man aber den Spielball zuerst, dann die Caroline und zuletzt den Carambole-Ball, so zählt man 7 Points.

Die Caroline darf nur in die beiden Mittellöcher gespielt werden, und zählt dann 6 Points. Verläuft man sich aber darauf oder spielt sie in ein Eckloch, so verliert man 6 Points. Der Verläufer auf einen Carambole zählt 3.

Der rothe Carambole=Ball zählt 3 und darf überall gemacht werden.

Der Blaue zählt 4 und darf ebenfalls überall gemacht werden.

Carambolage zählt nur dann, wenn zugleich gemacht wird; in diesem Falle aber bleibt es sich gleich, ob man erst machte und dann carambolirt, oder erst carambolirte und dann machte.

Macht man zwei Bälle, so zählt man nicht nur die Points der Bälle, sondern auch die der Carambolage; nämlich wenn man Caroline und den blauen Ball macht, so zählt man 13 Points, macht man Caroline und den Spieler, so zählt man 11 Points, macht man aber Caroline, den blauen und den Spieler, so zählt man 17 Points. Wird der blaue oder rothe und der Spieler gemacht, so zählt man 7 Points, wird hingegen der blaue, der rothe und der Spieler gemacht, so zählt man 13 Points.

In allen möglichen Fällen kann und darf der Spieler, wenn er sich verläuft, nicht mehr Points verlieren, als er im entgegengesetzten Falle gewonnen hätte. Macht man Caroline, carambolirt den blauen und verläuft sich, so zählt der Gegner 10 Points und so fort, macht man aber keinen Ball, sondern berührt erst die Caroline, dann den blauen und verläuft sich, so verliert man ebenfalls 10 Points.

Sprengen und Versprengen verliert auf jeden Ball mit oder ohne Carambolage 3 Points.

Giebt man einen Fehler, so verliert man einen Point; eben so beim Nonpassé. Giebt man einen Fehler und verläuft sich, so verliert man 3 Points.

Im Fall ein Spieler nicht Bande, Quartier oder Boden hält, so gilt der Stoß dennoch; es ist blos die Sache des Gegners, ihn daran zu erinnern.

Ein mit einem falschen Balle gemachter Stoß verliert einen Point.

Wird irgend ein Ball gesprengt oder der Spieler versprengt sich und es wirft ihn Jemand auf die Tafel zurück oder der Ball schlägt an eine Person oder Sache und springt von selbst wieder auf die Tafel, so wird er für außerhalb des Billards erachtet. Eben so ist es mit den Bällen, welche auf der Bande liegen bleiben, sei es ein Spieler oder anderer.

Wird ein Ball gemacht und der Spieler spielt eher, als derselbe wieder auf seine Marke gesetzt ist, so verliert er einen Point und ist des Stoßes verlustig.

Berührt der Spieler, nachdem er seine Hand auf das Tuch gelegt und sich zum Stoße fertig gemacht hat, seinen oder einen andern Ball unvorsichtiger Weise, so verliert er einen Point und sein Stoß wird für geschehen erachtet.

Wenn ein Spieler, indem er nach seinem Balle geht oder schon dabei steht, einen Ball verrückt, noch ehe er sich zum Stoße fertig gemacht, d. h. ehe er die Hand auf die Tafel gelegt hat, verliert er so viel Points, als Bälle verrückt sind, die auf der Stelle gezählt werden; er thut nachher seinen Stoß, aus dem er so viel Vortheil zieht, als er kann; ist der Stoß aber schon vollendet, d. h. alle Bälle sind wieder in Ruhe, und er verrückt Bälle, so verliert er ebenfalls so viel Points, als er Bälle verrückt hat, zählt übrigens die durch seinen Stoß gewonnenen Points wie gewöhnlich.

Stößt ein Spieler aus dem Quartier, sei es im Anfange oder während der Partie, und es stehen ein oder mehrere Bälle darin, so darf er diese nicht verrücken, um seinen Spielball zu setzen, im übrigen Raum des Quartiers kann er ihn jedoch setzen, wohin er will.

Wenn ein Ball so auf der Quartierlinie steht, daß er von derselben in zwei gleiche Hälften getheilt wird, so wird er für außerhalb des Quartiers erachtet.

Wenn ein Ball gemacht ist und der Spieler nimmt seinen Platz auf der Marke ein, wird der gemachte Ball so lange vom Tuche genommen, bis der Platz wieder frei ist.

Alles Blasen, an die Bande schlagen u. s. w., um einem laufenden Balle eine andere Richtung zu geben oder einen Spieler von der Bande oder vom Verlaufen zurückzuhalten, wird mit einem Point gestraft und der geschehene Stoß für ungültig erklärt.

Mit der Maschine, d. h. mit langem Bock und Queue, darf hier nicht gespielt werden, eben so wenig tourné; nur par pistolet ist erlaubt.

Wenn ein Spieler zum Stoß angelegt hat, oder im Stoßen begriffen ist und von einem andern Spieler oder einem Zuschauer gestoßen wird, so kann er von neuem stoßen, wenn nur jener Spieler oder Zuschauer es gesteht, ihn wirklich berührt zu haben.

Wer auf einen noch rollenden Ball spielt, verliert einen Point.

Gewinnt ein Spieler einige Points und sie werden aus Unachtsamkeit nicht gezählt, so kann dies im Laufe der Partie immer noch nachgeholt werden.

Wenn irgend ein Stoß vorkommt, dessen in diesen Regeln nicht gedacht ist, da er sich nicht vorher sehen ließ, so sammelt der Marqueur die Stimmen der Zuschauer ein, wo die Mehrheit entscheidet; wären die Stimmen gleich, so entscheidet der Marqueur.

Dieses Spiel können auch drei und vier Personen spielen. Spielen drei, welches man eine Königs- oder Troistour nennt, so thut man die beiden Spieler und den Troisball in einen Beutel und derjenige, welcher

die Eins ergriffen, ist König, d. h. spielt allein und setzt sich aus. Die beiden andern Spieler spielen abwechselnd, entweder jeder 24 Points, oder so, daß einer vom Spiel abgesetzt wird, wenn er einen Fehler gegeben oder sich verlaufen hat. Eben so wenn vier spielen, nur daß da drei zusammen und einer als König spielt.

Caroline wird jetzt in der Regel so gespielt, daß der letzte Ball doublirt werden muß, um die Partie zu gewinnen; zuweilen doublirt man auch den ersten. Stärkere Spieler geben schwächeren entweder das erste oder das letzte Doublet vor, oder auch alle beide, was ein ungeheurer Vortheil ist.

Das Doublet ist indeß nicht Gesetz, sondern nur Sache des Uebereinkommens.

8. A la Chasse.

Dieses Spiel ist dem à la Pyramide (s. d.) sehr ähnlich, und es gelten darin alle Regeln desselben, wenn sie nicht durch andere ausdrücklich aufgehoben worden sind. Die kleinen Bälle werden der Länge nach in einer Reihe aufgestellt, so daß die Linie den obern Carambole-Platz durchschneidet, auf den der mittelste Ball zu stehen kommt.

Wer sich verläuft, muß den Ball, auf welchen er gespielt hat, an die Gegenpartei abgeben; dies ist auch bei den auf diese Art gemachten Bällen der Fall.

Ist aber der gemachte Ball nicht der zuerst getroffene, so kann ihn die Gegenpartei zwar wegnehmen, allein die übrigen nicht.

Am Ende der Partie wird nicht wie bei à la Pyramide mit dem Spielballe und dem kleinen abgewechselt, sondern immer mit dem ersten auf den letzten gespielt, und die auf demselben befindlichen Augen werden, wenn er gemacht wird, für den Spieler, und bei dem Verläufer für die Gegenpartei gezählt.

9. Doublet-Partie.

Es giebt die einfache und die zusammengesetzte Doublet-Partie. Beide werden mit drei Bällen gespielt, zwei weißen und einem rothen.

Einfaches Doublet. Diese Partie geht bis zwölf Points ohne

Nachstoß, und bis sechszehn, wenn man weiter stößt, sobald man etwas gemacht hat.

Wer anspielt, muß auf den Rothen stoßen, oder er verliert 1 Point.

Kein Ball darf anders, als mit Doublet gemacht werden.

Der Contre-Coup wird als Doublet gerechnet.

Der harte Stoß gilt ebenfalls als Doublet.

Jeder Ball, der ohne Doublet gemacht wird, zählt nicht; der Rothe wird danach wieder auf den Punkt gestellt; der Weiße kömmt in die Hand.

Die zusammengesetzten Doublets gehen sämmtlich bis 16. Man hat davon drei verschiedene Partien.

Die erste ist die, in welcher par bricole gemachte Bälle als Doublet zählen.

Gerade Bälle zählen nicht, eben so wenig, wie in der gewöhnlichen Doublet-Partie, doch wenn es der weiße Ball war, wird er an dem Rande der Blouse aufgestellt, in welche man ihn gemacht hatte.

Auf einen Ball spielen, mit diesem den dritten treffen und machen, heißt einen durch den andern machen, und zählt als Doublet.

Die zweite giebt den Ball par bricole nicht als Doublet zu, sondern nur einen durch den andern.

In dieser Partie wird der grade gemachte Ball als Verläufer gerechnet.

Die dritte Art giebt weder den Ball par bricole noch einen durch den andern zu, sondern beide zählen als Verläufer.

---

10. Partie zu drei und vier Spielern.

Wenn man unter Dreien spielt, ist jeder der Spieler der Reihe nach König, d. h. ein Spieler spielt allein gegen die beiden andern, welche abwechseln. Diese spielen dann wechselsweise gegen den König, bis dieser eine gewisse Anzahl Points gemacht hat, und zwar spielt, je nachdem man es ausgemacht, der Erste so lange, bis der König die Hälfte seiner Points erreicht, und tritt dann das Spiel an seinen Partner ab, oder sie wechseln mit jedem Viertel ab.

Man spielt es auch so, daß die Gegner so oft wechseln, als der König Points macht.

Die Partie unter Vieren wird Zwei gegen Zwei gespielt. Zwei Spieler beginnen die Partie; wer den Gegner Points machen läßt, tritt sein

Stelle an seinen Partner ab. Er fährt zu spielen fort, bis er einen Fehler giebt; oder er macht Points, und dann wird der Gegner durch seinen Partner ersetzt.

Bei jeder beendigten Partie wechselt man die Partner, und nach der Tour, oder drei Partien, wird von vorn angefangen.

Ist ein Spiel angefangen, so darf man nur mit gegenseitiger Uebereinstimmung austreten.

Die Tour besteht aus drei Partien, wenn man zu Dreien, und aus zwei oder vier Partien, wenn man zu Vieren spielt.

So oft man den Partner gewechselt hat, zieht man darum, wer sich aussetzt.

Die Partner können nach Belieben anfangen.

Der Partner darf seinen Rath ertheilen, Irrthümer berichtigen, die Points zählen und das Dessin angeben.

In der Partie unter Dreien darf der Partner, welcher nicht am Stoß ist, sich nicht in das Spiel mischen, ausgenommen, um falsch gezählte Points zu berichtigen.

Wer an der Stelle seines Partners spielt und etwas macht, ohne am Stoß zu sein, zählt dies dennoch; es wäre die Sache der Gegner gewesen, ihm den Stoß nicht zu lassen.

11. Englisch Poule.

Nachdem die Nummern, wie im französischen Poule (s. dieses) vertheilt und die Spieler geordnet sind, macht der Marqueur in der Mitte des Raumes, welcher unter den Namen der Spieler ist, einen langen Strich.

Die 1 wird nun auf den obern Punkt, wo in Caroline der Quatre-Ball seinen Platz hat, gestellt und der erste Spieler spielt mit der Zwei darauf, dann die Eins auf die Zwei u. s. f.

Macht man einen Ball, so bekommt man oberhalb der Linie zwei Striche; macht man aber einen Fehler, so bekommt man einen, und für einen Verlaufer unter derselben zwei Striche; diese Striche müssen sich aufheben gegen die Anzahl der Bälle, die zu machen sind. Wären zum Beispiel 6 Spieler, so würde ein jeder 4 Bälle zu machen haben und zusammen 24, folglich müßten auch 48 Striche oberhalb der Linie stehen, wäre dem so, allein es ständen unter der Linie noch einige Striche für Fehler oder Verläufer, ist die Partie erst dann aus, wenn auch diese Striche gemacht sind.

Jeder Ball wird mit einem bestimmten Preise bezahlt, und wer vier Bälle oder mehr gemacht, bekömmt sie von dem, der nicht so viel hat, bezahlt.

So oft ein Strich angeschrieben wird, also wenn ein Ball oder ein Fehler, ein Verläufer, Nonpassé (bekömmt 2 Striche) oder ein Schweizer (3 Striche unter der Linie) gemacht ist, wird Nr. 1 auf den Carambole-Platz gestellt und Nr. 2 spielt darauf.

Außerdem gelten dieselben Regeln, wie bei der französischen Poule.

12. Fangpartie.

Jeder wählt sich eine Hälfte des Billards, und um diese beiden Reiche besser unterscheiden zu können, wird durch die Mittellöcher eine gerade Linie mit Kreide gezogen.

Jeder setzt in sein Reich sechs Bälle nach Belieben hin. Gezählt wird hier nicht, die Absicht der Spieler geht dahin, des Gegners Bälle zu fangen, d. h. in sein Reich zu bringen, und wer zuerst keinen Ball mehr in seinem Reiche hat, verliert die Partie.

Macht man einen Ball des Gegners, sprengt ihn, oder verläuft und versprengt sich, so wird der fragliche Ball dem Gegner wieder gegeben und dieser kann ihn dann wieder nach Belieben in seinem Reiche aufstellen.

Mit dem Stoße wird gewechselt; man kann mit jedem seiner Bälle auf jeden Ball des Gegners spielen.

Bleibt ein Ball auf der Linie zwischen beiden Reichen stehen, so hat der, welcher am Stoße ist, das Recht mit ihm zu spielen, versäumt er dieses, so stößt dann der Folgende mit ihm.

Kein Spieler darf einen Ball in seinem Reiche dann noch verrücken oder an einen andern Ort stellen, wenn er ihn beim Anfange des Spieles, oder im Laufe desselben, wenn er durch den Gegner gemacht worden ist und man ihn wieder zurück bekommt, an einen Punkt festgestellt hat.

Vorzüglich hat man bei diesem Spiele darauf zu achten, daß man immer den eigenen Ball in das eigene Reich zurückbringe, und erhält man dabei zugleich einen Ball des Gegners in seine Hälfte, so ist das doppelter Vortheil, denn der Gegner hat nun einen weniger und man selbst seinen eigenen Ball, der gewöhnlich in dem Reiche des Feindes stehen bleibt, wieder.

13. A la Figaro.

(S. à la Pyramide.)

---

14 A la Française.

(S. Partie blanche.)

---

15. Fuchspartie.

Die Zahl und Aufstellung der Bälle ist ganz die wie in der Carolinepartie und das ganze Spiel geht bis 96 Points.

Hier zählt nicht nur das Machen, sondern auch das Verlaufen zu Gunsten des Spielers.

Derjenige, der die Eins ergriffen, setzt sich nicht aus, sondern spielt gleich auf die beiden, außer dem Quartier stehenden Bälle.

Es muß Bande, Quartier und Boden gehalten werden, wenn man aus der Hand spielt, auch darf auf die im Quartier stehenden Bälle dann nicht gespielt werden.

Wird die Caroline in ein Eckloch gemacht, so zählt sie sechs, wird sie in ein Mittelloch gemacht, zwölf Points zu Gunsten des Spielers, der Quatre- und Troisball jeder drei und die Spielbälle jeder zwei zu Gunsten des Spielers. Verläuft man sich jedoch auf Caroline, ohne sie zu machen, in ein Mittelloch, so zählt man 12 Points, in ein Eckloch nur sechs, auf den Trois- und Quatreball jeder 3 und auf den Spieler 2 Points.

Macht man die Caroline in ein Mittelloch und verläuft sich in ein Eckloch, so zählt man 18 Points, eben so umgekehrt. Macht man die Caroline in ein Mittelloch und verläuft sich auch hinein, so zählt man 24 Points. Geht der Troisball und man verläuft sich, so zählt man doppelt, also sechs Points, eben so beim Quatreball und dem Spieler.

Macht man die Caroline in ein Mittelloch, carambolirt den Quatreball und verläuft sich, so zählt man 32, carambolirt man den Spieler, so zählt man dreißig, macht man sie aber in ein Eckloch, so zählt man 20 Points. Macht man die Caroline in ein Mittelloch, carambolirt den Quatreball und den Spieler und verläuft sich, so zählt man 38 Points,

macht man aber die Caroline in ein Eckloch, so zählt man 26 Points. Macht man den Quatre-, carambolirt den Troisball und verläuft sich, so zählt man 12 und carambolirt man den Spieler noch, so zählt man 16 Points. Wird der Spieler gemacht, die Caroline carambolirt und man verläuft sich, so zählt man 10 Points, wird hingegen der Spieler gemacht, Caroline und Quatreball carambolirt und man verläuft sich, so zählt man 16 Points. Dies giebt auch den Maßstab zu den Carambolagen ohne Verlaufer, welche jedesmal die Hälfte der Pointzahl der obigen betragen, also Caroline in ein Mittelloch gemacht und den Quatreball carambolirt zählt 16 Points.

Macht man zwei Bälle, so zählt man ebenfalls wie in der Carolinepartie die Points der Bälle und Carambolage, machte man z. B. die Caroline in ein Mittelloch und den Carambole, so würde man 19 Points zählen und so weiter.

Ueberhaupt zählt man nach jeder Carambolage und spielt auch fort. Carambolirt man die Caroline und den Quatreball, so zählt man 5 Points, carambolirt man Caroline und den Spieler, so zählt man 3 Points. Wird Trois- und Quatreball carambolirt, so zählt man 4 Points, wird hingegen der Troisball und der Spieler carambolirt, so zählt man blos 2 Points.

Auch zählt man an manchen Orten jede Carambolage im Durchschnitt zu drei Points.

Sprengen zählt gleich dem Machen, und Versprengen gleich dem Verlaufen. Beim Sprengen zählen auch die Carambolagen mit. Wird Caroline allein gesprengt, so zählt dies 9 Points.

Außerdem gelten alle Regeln der Partie Caroline.

16. Partie mit fünf Blousen.

In dieser Partie giebt der stärkere Spieler dem schwächeren fünf Blousen vor, d. h. er darf sämmtliche Bälle nur in eine einzige Blouse machen, der Andere aber nur in diese eine nicht.

Diese Partie wird gewöhnlich bis 12 Points und mit drei Bällen gespielt.

Jeder Ball, der in die fünf Blousen gemacht wird, gleichviel von welchem der beiden Spieler, gehört dem, der diese fünf Blousen hat, eben so wie jeder in die sechste Blouse dem Inhaber derselben.

Die Regeln sind dieselben, wie bei den andern Partien, nur werden Gewinn und Verlust gezählt; d. h. der Spieler, welcher nur eine Blouse hat, kann in diese einen Ball machen oder sich verlaufen. Macht er den rothen oder verläuft sich, nachdem er den Rothen berührt hat, so zählt er drei, eben so bei dem Weißen zwei.

Verläuft er sich in seine Blouse, ohne einen Ball berührt zu haben, so verliert er drei Points.

Macht er den Rothen in eines der verbotenen fünf Löcher oder verläuft sich in eines derselben, nachdem er den Rothen berührt hat, so zählt der Gegner 3 Points; eben so bei dem Weißen 2 Points.

Der Spieler, welcher die fünf Blousen hat, gewinnt folglich in diesen und verliert nur in der sechsten.

Der Vortheil, welchen der geschickte Spieler dem schwächeren durch diese fünf Blousen bietet, ist minder groß, als es den Anschein hat, denn er wird den Rothen immer gegen seine Blouse zu bringen wissen und sich einen Ball sichern, den er machen kann.

---

17. A la Guerre.

Die Anzahl der Spieler darf nicht unter 3 sein; es können aber 10 und mehrere Personen daran Theil nehmen.

Jeder Spieler erlegt den bestimmten Einsatz, und die Spieler machen unter sich aus, wie viel für einen gemachten Ball gezahlt werden soll.

So viel numerirte oder mit schwarzen Punkten bezeichnete Bälle, als Spieler sind, werden unter die Spielenden aus einem Beutel vertheilt und die Zahl der Augen bestimmt die Folge der Spieler auf einander.

Wer Nr. 1 gezogen hat, giebt Acquit, auf diesen spielt Nr. 2, dann 3 und so der Reihe nach, bis 1 wieder an das Spiel kömmt. Jeder spielt also mit keinem andern Balle, als mit dem, welcher ihm durch das Loos zufiel.

Jeder aus der Hand Spielende muß Quartier und Bande halten.

Eine allgemeine Regel ist, daß während des ganzen Spieles Jeder allemal auf den zunächst stehenden Ball spielen muß.

Wer den nächsten Ball nicht trifft, bekömmt unter seinen Namen einen Strich an der Tafel; einen andern Ball, als den nächsten, auf den gespielt werden muß, zu treffen, zählt nicht.

Trifft man vorher einen Ball, aber nicht den nächsten, und berührt

hernach noch diesen, so gelten die gemachten Bälle und man ist nicht straffällig.

Sobald es nicht ganz zweifelhaft ist, welcher Ball der nächste ist, darf Niemand bei 1 Point Strafe den Stoßenden daran erinnern. Ist es zweifelhaft, so wird mit dem Queue oder einer Schnur ausgemessen, welcher Ball der nächste ist: sind die Bälle beide gleichweit entfernt, so entscheidet das Loos.

Sobald ein Ball im Quartiere ist, darf nicht eher darauf gespielt werden, als bis keiner mehr außerhalb desselben ist.

Wenn alle Bälle im Quartier stehen, und man muß aus der Hand spielen, so spielt man entweder par bricole auf den nächsten, oder man setzt sich ohne Nachtheil aus. Trifft man in dem ersten Falle den Ball nicht, und der Spielball erreicht wieder das Mittelloch, so verliert man 1 Point, bleibt er in der Kammer, 2 Points. Geht er wieder über das Mittelloch zurück, so gilt es als Aussatz.

Wenn der, welcher aus der Kammer spielt, durch die daselbst stehenden Bälle gehindert wird, so werden solche einstweilen weggenommen und ihr Platz genau bezeichnet.

Wenn beim Spielen aus der Kammer ein Ball berührt wird, welcher in derselben steht, so hängt es von dessen Besitzer ab, ob er ihn wieder auf seinen alten Platz stellen will oder nicht.

Wer einen Ball macht, erhält von dessen Besitzer, welchem noch außerdem 2 Striche angeschrieben werden, 1 Marke. Man spielt so lange fort, als man Bälle macht.

Wer sich auf einen Ball verläuft, bekömmt 2 Striche und zahlt an den Besitzer des Balles 1 Marke.

Verläuft man sich, ohne den Ball, auf den man spielt zu, treffen, so bezahlt man dem Besitzer des Balles 1 Marke und bekömmt 3 Striche.

Das Sprengen wird wie das Machen, das Versprengen wie das Verlaufen bezahlt.

Wer durch Verlaufen, Versprengen oder Machen von der Tafel gekommen ist, spielt, wenn die Reihe wieder an ihn kömmt, aus der Hand.

Wer, ohne daß die Reihe an ihm ist, oder auf einen falschen, oder mit einem falschen Balle spielt, verliert 1 Point und die gemachten Bälle sind ungültig.

Wer auf der Tafel 8 Striche hat, ist todt und spielt in dieser Partie nicht weiter mit, doch kann sich der Erste, welcher todt ist, mit dem Einsatze wieder einkaufen. Geschieht dies, wenn er an der Reihe ist, so muß er sich so viel Striche anschreiben lassen, als der schon hat, der die meisten,

die auf der Tafel stehen, hat. Auch hat er das Recht, von einem andern Mitspieler den Ball zu kaufen.

Als Macherlohn wird gewöhnlich für jeden Ball so viel als der vierte Theil des Einsatzes beträgt, berechnet.

Der Letzte, welcher noch lebt, gewinnt den ganzen Satz und bezahlt das Partiegeld. Gewöhnlich wird der vierte Theil vom Pot als Partiegeld abgezogen oder von jedem Einzelnen beim Einsatze erlegt.

Theilen sich die beiden letzten Spieler, so setzt sich der aus, welcher bei der Theilung am Stoße war; wird aber das Spiel ordentlich ausgespielt, so thut dies der Gewinner.

Will Jemand seinen Ball während des Spieles verkaufen, so kann dies nur an einen Mitspieler geschehen. Doch wird diese Regel nicht überall streng beobachtet.

---

18. A la Guerre mit verbotener Blouse.

Die Regeln sind dieselben, welche bei der gewöhnlichen Partie à la Guerre angegeben wurden, nur mit folgenden Unterschieden:

Man spielt immer auf den nächsten Ball.

Der Strich wird in zwei halbe Striche getheilt; ein Fehler zählt nur einen halben Strich, und der Ball des Spielers bleibt auf dem Billard.

Der Ball kann nur dann in die Hand kommen, wenn er gemacht oder versprengt war; man kann in einem Stoße mehrere Striche bekommen.

Verläuft man sich, ohne zu treffen, so bekömmt man einen und einen halben Strich.

Der Spieler, welcher alle Bälle gemacht hat, die auf der Tafel standen, giebt seinen Acquis nicht, wie in den andern Spielen à la Guerre, sondern sein Ball bleibt stehen und der Nächste spielt darauf, wenn er außerhalb des Quartieres steht.

Wenn ein anderer Ball, als der, auf welchen man spielt, in die verbotene Blouse geht, gilt er, vorausgesetzt, daß der, auf welchen gespielt wurde, nicht ebenfalls hineingeht.

Wenn der gespielte Ball in die verbotene Blouse geht, sind alle Bälle, die in demselben Stoße gemacht wurden, ungültig, und kommen in die Hand.

Stehen mehrere Bälle gleich weit entfernt, so bleibt dem Spieler die Wahl zwischen denselben.

---

19. Italienische Partie.

a) Große Kegelpartie.

Diese Partie wird bis 24 gespielt, mit drei Bällen, einem rothen und zwei weißen und außerdem mit einem kleinen Kegel, der in der Mitte ausgeschnitten ist und in der Höhlung eine kleine Glocke hängen hat.

Der rothe Ball wird auf den obern Punkt gestellt, der Kegel auf den Platz der Caroline.

Wer den Kegel mit dem rothen Balle oder dem weißen Balle des Gegners umwirft, zählt 6, wer ihn so scharf berührt, daß die Klingel ertönt, 3; wer ihn mit dem eigenen Balle umwirft oder klingeln macht, wird um 6 oder 3 gestraft.

Carambolage zählt 2, der rothe Ball gemacht 3, der weiße 2, ein Fehler 1.

Jeder Spieler hat wechselsweise nur einen Stoß.

b) Kleine Kegelpartie.

Die Bälle sind dieselben, wie bei der vorigen Partie.

Statt des großen Kegels werden in der Mitte fünf Kegel aufgestellt, ein schwarzer, (König) auf den Platz der Caroline und vier weiße, in gleichmäßiger Entfernung im Quadrat um denselben, so weit, daß der Ball genau dazwischen durch kann, ohne auf der einen oder der andern Seite einen Kegel zu berühren.

Die Bälle zählen wie bei der vorigen Partie, jeder Kegel, die man mit dem rothen Balle oder dem weißen des Gegners macht, 2, der König allein 5; jeder den man mit dem eigenen Balle umwirft als Verläufer; wirft man bei demselben Stoße auch mit einem der andern Bälle Kegel um, so zählen diese mit zu dem Verläufer.

Dieses kleine Kegelspiel spielt man auch so, daß man alle fünf Kegel in einer Linie aufstellt, den König auf den Platz der Caroline und zu beiden Seiten, in der Richtung gegen die obere und untere Bande, zwei Kegel.

Es kommt bei diesem Spiele weniger darauf an, daß man Bälle, als daß man Kegel macht, das Dessin ist deshalb eine große Hauptsache und in der Regel werden weit mehr Doublets und Triplets als grade Stöße gemacht. Besonders muß man darauf sehen, gut abzukommen.

20. Lothringische Partie.

Man spielt diese Partie mit drei Bällen, zwei weißen und einem rothen.

Wer den ersten Stoß hat, spielt auf den rothen oder Carambole-Ball. Macht er ihn, wird er wieder auf seinen Platz gestellt und der Anspielende setzt sich aus.

Der zweite Spieler darf auf jeden Ball spielen, nur nicht zwei Mal hintereinander auf denselben, es sei denn, daß nur dieser eine Ball auf dem Billard stände.

Die Partie ist mit 20 Points gewonnen.

Wer blos carambolirt, zählt zwar, verliert aber den Stoß.

Im Uebrigen gelten dieselben Regeln, wie bei Carambole.

21. Partie le même.

Der Spieler, welcher anfängt, setzt seinen Ball aus der Hand in den Kessel.

Diese Partie wird mit drei Bällen von gleicher Größe gespielt, zwei weißen und einem rothen.

Man zählt bis zwanzig und Jeder thut nur wechselsweise einen Stoß.

Die weißen Bälle gemacht oder verlaufen, gelten 2 Points; der rothe gemacht oder darauf verlaufen, zählt 3.

Zu Anfang der Partie wird der rothe Ball auf dem obern Punkt aufgesetzt und wer anfängt, spielt darauf.

So oft der rothe Ball gemacht wird, muß er wieder auf den Punkt gestellt werden.

Wäre der Platz, auf den der rothe Ball kommen soll, schon durch einen der beiden weißen Bälle eingenommen, so wird der rothe auf den Punkt des Quartieres gesetzt; sollte auch dieser besetzt sein, so kömmt der rothe Ball auf den Punkt der Caroline; hier bleibt er indeß nur so lange, bis der Punkt, auf dem er eigentlich stehen soll, wieder frei ist.

Wenn beide Bälle im Quartier stehen und der Spieler ist in der Hand, muß sein Ball die obere Bande berühren und von dort zurückkehren, bevor er einen der andern Bälle berühren darf.

Versprengt man seinen eigenen Ball, so verliert man 3 Points, ganz als ob man sich bei dem Spiel auf den Rothen verlaufen hätte.

Sprengt man die andern Bälle, so gilt der Stoß nicht; der rothe wird in diesem Falle auf seinen Punkt gestellt; ist es der weiße, so stellt sich der Nachspieler in die Hand; der Ball, welcher nicht versprengte, bleibt auf seinem Platze stehen.

Wer mit seinem Balle die beiden andern carambolirt, zählt 2 Points.

Wenn alle Bälle im Spiele sind, darf der Spieler sowohl auf den einen, als auf den andern stoßen.

---

22. Partie de la Mésangère.

Diese Partie wird zu 60 Points gespielt und mit sechs Bällen, zwei rothen, die zu beiden Seiten des Billards in der Höhe des Kessels, zwei gelben, die in gleicher Linie mit den beiden rothen, in der Höhe des Mittelloches aufgestellt werden, und zwei weißen in der Hand.

Der Spieler, welcher in der Hand ist, braucht sich nicht in den Kessel zu stellen, sondern es genügt, wenn er Linie hält.

Die rothen Bälle dürfen nur in die Ecklöcher gemacht werden und zählen 4 Points; die gelben nur in die Mittellöcher und zählen 5, die weißen überall und zählen 3. Carambolage zählt 1, doppelte Carambolage 2.

Die Regeln dieser Partie sind der der russischen Partie (s. diese) ähnlich.

---

23. Ordinäre Partie.

Mit zwei Bällen.

Wird diese Partie mit gradem Balle gespielt, so geht sie bis 10, mit Doublet bis 8 und jeder Ball zählt zwei.

Der Erste, welcher spielt, giebt Acquis; später thut dies der, welcher durch einen gemachten oder verlaufenen Ball Points gewinnt.

Der Fehler wird mit 1 gestraft.

Versprengt ist Acquis für den, dessen Ball auf dem Billard bleibt und er zählt dann, als hätte er gemacht.

Versprengt sich der Spieler, indem er einen Ball macht, so verliert er; verläuft er sich, indem er sprengt, so verliert er ebenfalls.

---

24. Partie à se perdre.

Zu dieser Partie gehören 16 Bälle, jedoch ohne Spielball.

Nachdem 15 Bälle wie beim Pyramidespiel aufgestellt worden sind, nimmt der Erste die Eins und spielt an.

Weder Kessel, noch Quartier, nur Bande halten ist nöthig.

Man sucht, indem man anspielt, sich zu verlaufen, gelingt es, so spielt man fort, ohne Unterschied mit jedem beliebigen Balle.

Den Ball, welcher sich verlaufen hat, nimmt man und steckt ihn ein.

Jeder Ball, welcher gemacht wird, zählt gleich einem Fehler 10 Points.

Macht man einen Ball und verläuft sich, so steckt man beide ein.

Sprengen zählt gleich dem Machen einen Fehler und der gesprengte Ball wird mitten an die kleine obere Bande collé gesetzt. Versprengen hingegen zählt gleich dem Verlaufen. Werden hingegen beide Bälle gesprengt, so sieht man dies als gemacht und verlaufen an, und steckt beide ein.

Man steckt den letzten Ball mit ein, wenn man sich auf den vorletzten verlaufen hat.

Im Uebrigen sehe man die Caramboleregeln nach.

Die Rechnungsart ist dieselbe, wie beim Pyramidespiel.

25. A la Poule.

Die Anzahl der Spieler kann so stark sein, als sie immer will.

Jeder Mitspielende erlegt einen Einsatz, der nach Verabredung höher oder niedriger ist.

Die Folge der Spieler wird durch das Loos entschieden und auf der Tafel bemerkt.

Der Erste setzt sich aus und der Zweite spielt auf diesen Aussatz, wie bei Partie-blanche, wobei er Quartier halten muß.

Wenn der Ball, auf welchen man spielt, gemacht wird, so muß der, welchem er für jetzt gehört, 2 Marken bezahlen und bekömmt noch überdies 2 Striche auf der Tafel. — Das Bezahlen der Marken außer den Strichen ist nicht überall üblich, und muß deshalb besonders ausgemacht werden.

Macht der Zweite den Ball des Ersten nicht, so spielt der Dritte mit dem Balle des Ersten auf den des Zweiten und so in der Reihe fort.

Dem, der sich verläuft, werden 2 Points angeschrieben, und 2 Marken bekömmt der, auf dessen Ball er sich verlaufen hat. — Auch dies muß vorher ausgemacht werden, da es nicht allgemein üblich ist.

Jeder Fehler wird mit einem Striche auf der Tafel bestraft.

Wer aus der Hand spielt, muß es aus dem Kessel thun.

Wer 8 Striche auf der Tafel hat, ist todt, d. h. er spielt in dieser Partie nicht weiter.

Der Letzte, welcher noch am Spiele ist, hätte er auch schon 7 Striche, gewinnt den ganzen Einsatz und bezahlt das Partiegeld, welches gewöhnlich mit dem vierten Theil des Einsatzes berechnet wird. Haben die beiden zuletzt Spielenden gleich viel Striche, so pflegen sie stammfrei zu spielen.

26. A la Pyramide oder Figaro.

Die Zahl der Spieler ist nach Gefallen zu bestimmen, nur darf sie nicht ungleich sein.

Es muß ausgemacht werden, ob blos die Bälle oder die darauf befindlichen Augen gezählt und wie hoch beides bezahlt werden soll.

Die Spieler theilen sich durch das Loos in zwei gleiche Theile, und zwar bei jeder neuen Partie abermals.

In der Partie selbst wechseln beide Theile mit einander ab, so daß nur 2 von derselben Partei auf einander folgen.

Es ist aber nicht überall so, sondern nachdem die Ordnung durch das Loos bestimmt ist, spielt Jeder für sich, steckt die gemachten Bälle ein und zählt nach Beendigung der Partie die Augen.

Der Erste spielt aus der Kammer auf die pyramidenförmig mit der Spitze nach ihm zu aufgestellten 15 oder 21 Bälle.

Jeder Fehler wird mit 1 Point bezahlt.

Wer einen Ball macht, bleibt so lange am Spiele als er Bälle macht.

Wenn ein Ball in's Quartier kömmt, so wird nicht eher darauf gespielt, als bis kein anderer Ball mehr außerhalb ist.

Jede Partei thut, was eben von den einzelnen Spielern gesagt worden ist.

Ein gesprengter Ball gilt wie ein gemachter.

Am Schlusse der Partie wird mit dem letzten und dem Spielballe abwechselnd gespielt, und beide zählen, wenn einer von ihnen gemacht ist,

noch einmal so viel, als die darauf befindlichen Augen. Doch ist dies nicht überall gebräuchlich.

Das Partiegeld wird gemeinschaftlich bezahlt.

Wer die Partie ausmacht, fängt in der folgenden wieder an.

27. A la Ronde.

Dieses Spiel wird mit 12 à la guerre Bällen und einem etwas größeren Spielballe gespielt.

Die Zahl der Spieler ist unbestimmt.

Jeder Spieler macht vor dem Anfange des Spieles einen Einsatz, von dem der Gewinn bezahlt wird; der Verlust kommt in die Kasse.

Der Spielball wird sowohl vom Anfang, als so oft er en main ist, auf den Platz der Caroline gesetzt.

Die Bälle werden in gleicher Ordnung dicht an den Banden so herumgestellt, daß von einem Loche zum andern immer zwei Bälle stehen. Das Loos entscheidet, wie die Spieler auf einander folgen, welches dann auf der Tafel bemerkt wird.

Der Erste spielt mit dem auf dem Platze der Caroline stehenden Spielball auf einen von den 12 an den Banden stehenden Bällen; diese müssen aber der Reihe nach von der Bande gespielt werden, nämlich von der rechten zur linken Hand, oder auch von der linken zur rechten, ehe wieder auf einen losgemachten Ball gespielt werden darf. Wer dagegen fehlt und einen schon gelösten macht, verliert 2 Points.

Wer einen andern Ball gemacht hat, spielt so lange fort, als er Bälle macht. Es muß zwar, so lange noch Bälle an der Bande stehen, vorzugsweise auf diese gespielt werden, allein die Bälle, welche durch das Spiel wieder an die Bande kommen, sind davon frei.

Ein Fehler auf den Ball, den man spielen will, zählt, wenn auch nachher ein anderer Ball getroffen wird, 1 Marke oder einen Strich auf der Tafel.

Wenn man bei einem solchen Fehler einen andern Ball macht, so verliert man 3 Marken; sollten noch mehrere Bälle gemacht werden, so zählt man für jeden 2 Marken.

Wird der letzte von den Banden-Bällen gefehlt, so zählt man 1 Marke und muß außerdem noch so lange darauf spielen, bis man ihn trifft; macht man ihn auf den zweiten Stoß, so wird nichts dafür angerechnet.

Für jeden Ball, den man macht, sollten es auch mehrere zugleich sein, erhält man 2 Marken.

Liegen noch Bälle an, und spielt man wider die Regel auf einen andern Ball, trifft aber nachher noch einen anliegenden, so wird dies für keinen Fehler gerechnet und für jeden dabei gemachten Ball bekömmt man 2 Marken.

Alle gemachten Bälle bleiben aus dem Spiele.

Das Sprengen ist erlaubt und zählt 2 Marken, doch gilt es auf manchen Billards nicht, folglich muß es ausgemacht werden. Kammer wird nicht gehalten.

Der Gebrauch der Maschinen ist gestattet.

Kommt der Spielball durch sprengen oder verlaufen von der Tafel, so wird wieder von dem Mittelpunkte aus gestoßen.

Wer fehlt oder den rechten Ball nicht trifft und sich zugleich verläuft, zahlt 3 Marken; eben so beim Versprengen.

Verläuft man sich und hat Bälle gemacht, so zahlt man für jeden 2 Marken.

Jeder bloße Verläufer wird mit 2 Marken bezahlt.

Sind alle Bälle bis auf 1 gemacht, so wird mit diesem und dem Spielballe wechselsweise gespielt, der erste Stoß aber geschieht mit dem letztern und dies auch da, wo man statt des Spielballes einen kleineren zu nehmen pflegt, um die Partie damit auszuspielen. Ist einer von beiden gemacht, so erhält der, welcher ihn gemacht hat, von jedem Mitspieler 4 Marken; verläuft oder versprengt er sich, so muß er an Jeden 4 Marken bezahlen oder die Summe in den Stamm legen, auch muß er das Partie-Geld bezahlen und ist der Erste in der folgenden Partie.

Will zu Anfang einer neuen Partie ein neuer Spieler eintreten, so muß er so viel erlegen, als bei einer Theilung des Stammes auf Jeden kommen würde, und ist der Letzte.

Bei geendigter Partie kann man abtreten, thut aber dann auf alle Forderungen an den Stamm Verzicht.

Die Striche an der Tafel bestimmen am Ende überhaupt den Gewinn und den Verlust eines Jeden. Gewöhnlich wird das Partiegeld aus dem Stamme bezahlt.

---

28. Russische Partie.

Die russische Partie, welche man füglich auch die wilde nennen könnte, unterscheidet sich wesentlich von allen andern durch ihre Unregelmäßigkeit. Sie wird mit den 3 Bällen der Caroline gespielt, und zählt bis 60, aber Alles, was der eine Spieler macht, zählt für ihn.

Die Caroline kann in alle 6 Löcher gemacht werden, und zählt überall 6 Points.

Wer carambolirt, auch ohne einen Ball zu machen, zählt, und spielt weiter.

Wer sich verläuft, zählt dafür, wie für einen gemachten Ball, und spielt weiter.

Wer macht und sich zugleich verläuft, zählt beide Bälle wie gemacht, und spielt weiter.

Wer einen andern Ball oder seinen eigenen sprengt, zählt dafür und spielt weiter.

Man sieht, daß es für einen geschickten Spieler hier nicht schwer ist, am Stoß zu bleiben und die ganze Partie gleich hintereinander auszumachen, indeß kann man sein Spiel überhaupt leicht verderben, wenn man diese Partie häufig spielt.

---

29. Partie zu sechsunddreissig Points.

Um diese Partie zu spielen sind vier Bälle nöthig, nämlich: zwei weiße, ein rother und ein blauer.

Der rothe Ball kommt auf den obern, der blaue auf den untern Punkt.

An wem die Reihe zuerst zu spielen ist, der setzt sich aus.

Der andere spielt auf den rothen oder den ausgesetzten Ball, wie es ihm gefällt und bleibt so lange am Stoße, als er Bälle macht oder carambolirt.

Spielt man aus der Hand, so kann man sich im Quartier setzen, wohin man will.

Es muß wie bei den andern Partieen Bande gehalten werden und ein Fuß auf der Erde bleiben.

Wenn man aus der Hand spielt, kann man nicht auf den blauen spielen, weil er als im Quartier stehend angesehen wird.

Jeder Ball zählt als Gewinn, er mag gemacht werden, in welches Loch er will.

Die weißen zählen zwei Points und der blaue und rothe gilt jeder vier.

Die Carambolage mit dem Spieler des Gegners und einem der vorigen zählt zwei Points und die Carambolage vom rothen oder blauen zum weißen zählt deren drei. Die Carambolage vom blauen zum rothen oder umgekehrt zählt einen Point.

Sobald es der Gegner verlangt, ist man verbunden, einen der Bälle zu passiren und an die nächste Bande zu spielen.

Wenn ein Spieler seinen im Laufen begriffenen Ball aufhält, so verliert er so viele Points, als er durch das Machen des Balls, auf welchen er spielte, gewonnen haben würde, doch immer unter der Voraussetzung, daß er keinen andern Ball gemacht hat, in welchem Falle er so viele Points verliert, als dieser Ball gilt.

Hält ein Spieler einen andern Ball, als den seinigen, auf, so hat der Gegner das Recht, denselben nach Belieben, wohin er will, wieder aufzusetzen.

Wenn sich ein Spieler auf seines Gegners Ball verläuft, und die beiden farbigen Bälle stehen auf ihren Punkten, so setzt sich, wie beim Anfange des Spiels, allemal derjenige von ihnen aus, welcher einige Points gewonnen hat.

---

30. Partie simple.

(S. Partie blanche.)

---

31. Partie à suivre.

Bei dieser Partie wird bis zu vier und zwanzig Points gezählt. Derjenige, welcher anfängt, spielt auf den rothen oder Carambole und stößt so lange er einen Ball macht oder carambolirt.

Derjenige, welcher nachspielt, stößt auf den Ball, welcher ihm am dienlichsten scheint, wenn derselbe nämlich außerhalb des Quartiers ist und bleibt so lange am Stoß, als er Points zählen kann, sei es durch Machen oder Caramboliren und spielt dabei allezeit von da aus, wo sein Ball steht.

Es muß hier wie beim Carambole aus dem Kessel gespielt werden.

Dieses Spiel scheint auf den ersten Blick nur dadurch von dem Carambole abzuweichen, daß es dem Spieler mehr Abwechselung gewährt, es erfordert jedoch sehr oft ein ganz entgegengesetztes Verfahren.

Wenn im Carambole ein Spieler die Wahrscheinlichkeit vor sich sieht, einige Points zu gewinnen, so sucht er, indem er einen Ball macht, auch zugleich zu caramboliren, dem Gegner aber keine Prise zu setzen. In der Partie à suivre ist es umgekehrt; denn hier muß der Spieler darauf sehen, wenn er einen sichern Ball vor sich hat, sich auch den folgenden Stoß zu verschaffen und folglich sich selbst so viele Prisen zu setzen, als er kann.

Steht der Carambole oder rothe Ball auf seinem Punkte, und der Spieler auf der Linie, so hat man einen großen Vortheil in der Hand, denn man kann die Partie leicht mit dem einzigen Balle ausmachen, allein man bedarf hierzu auch erst einige Uebung. Jetzt nun Einiges über den sogenannten Klappstoß. Klappstoß heißt derjenige Stoß, vermöge dessen der Spieler auf demselben Platz, wo der gespielte Ball gestanden, stehen bleibt oder wohl gar zurück geht, jedoch ist dies blos dann der Fall, wenn beide Bälle auf Linie stehen. Stehen sie nicht auf Linie, sondern muß man den Ball etwa dreiviertelvoll nehmen, so nimmt der Spieler, statt stehen zu bleiben, eine schiefe Richtung und seine Abschlagslinie bildet mit dem Punkte, wo er stand, einen rechten Winkel. Muß man den Ball feiner nehmen, etwa halb oder viertelvoll, so verliert sich die Wirkung des Klappstoßes immer mehr.

Um zu klappen, müssen die Bälle ziemlich nahe an einander stehen, denn ein Klappstoß, bei dem der Spieler die Hälfte des Tuches durchlaufen muß, thut selten seine Wirkung. Steht man also in gehöriger Entfernung, etwa ein bis zwei Fuß auseinander, so fasse man das Queue nicht fest, sondern ganz gelinde und lose an und stoße den Ball nicht auf die Mitte, sondern so tief, als möglich auf seinen untern Theil, ohne jedoch das Tuch mit dem Queue zu berühren, kurz und gelinde an und die Wirkung wird nicht ausbleiben.

Steht man mit dem Carambole auf Linie, so kann auch der weniger geübte Spieler ihn wenigstens zwei, auch wohl dreimal machen, ohne abzukommen. Hat sich sein Spieler doch etwas entfernt, jedoch darf es kaum ein Achtel des Balles sein, so stoße man den Ball statt auf diejenige Seite, wo man $^7/_8$ des Balles zu treffen hat, jedoch darf man nicht tief, sondern man muß hoch stoßen, weil sonst der Ball als Klappstoß wirken würde. Der Erfolg wird sein, daß man auf Linie bleibt. Ist man dennoch ein Viertel des Balles von der Linie gekommen und man muß den Carambole

dreiviertelvoll treffen, so klappe man nach der obenangeführten Methode und der Spieler wird genau auf der Linie des nebenanliegenden Loches stehen, wo man den Carambole dann wieder so viel Mal machen kann, bis man wieder abkömmt und das Manöver des Seitestoßes und Klappens erneuern muß.

Ueberhaupt ist die Kunst, den Ball bei vorkommenden Fällen so auf den Seiten zu treffen, daß er die gewünschte Wirkung hat, ein großer Vortheil, den nur Wenige wissen und eben so Wenige zu würdigen verstehen; jedoch bedarf es freilich erst einiger Uebung, die man sich aber nicht verdrießen lassen muß, weil die Mühe klein und der Vortheil groß ist.

---

32. Tarok-Partie.

Diese Partie wird ganz wie Pyramide gespielt, nur haben die 15 Bälle nicht, wie bei dieser, Nummern, sondern 4 Könige, deren jeder 4 Points gilt, 4 Damen zu 3 und 4 Buben zu 2 Points. Die übrigen 3 Bälle sind mit den Bildern der drei Honneurs im Tarok: Skys, Mond und Pagat, bezeichnet, und jedes derselben gilt 10 Points. Jeder Spieler zählt so viel Augen, als er für sich gemacht hat, muß also besonders nach den Honneurs und dann nach den Königen trachten.

Jeder Spieler stößt der Reihe nach, und zwar so lange fort, als er Bälle macht.

---

33. Triambole.

Dieses Spiel wird gewöhnlich von 2 Personen gespielt; nehmen 3 oder 4 daran Theil, so finden dieselben Regeln wie bei der Partie blanche Statt. Es gehören dazu die beiden Spielbälle und ein Carambole-Ball, welcher beim Anfange des Spiels auf den bestimmten obern Carambole-Fleck gesetzt wird.

Alle Verabredungen, den Spielpreis oder den Matsch betreffend, müssen vor Anfang des Spieles getroffen werden.

Die Partie ist mit 24 Points aus; 11 ist der einfache, 3 der triple Matsch. Giebt aber ein Spieler dem andern etwas vor, so kann der Matsch nach Gutdünken bestimmt werden. Ist nichts verabredet worden,

so muß der, welcher etwas vorausbekommen hat, ehe er aus dem einfachen Matsch kommt, d. h. 12 Points hat, auch noch die Hälfte von den voraus-erhaltenen Points zählen können.

Wer sich aussetzt, darf seinen Ball nicht so stark an die Bande spielen, daß er den in der Mitte stehenden Carambole-Ball auf dem Rückwege wieder erreicht; geschieht dies, so verliert er 1 Point; eben so viel verliert der sich Aussetzende, wenn er den Carambole-Ball berührt.

Wer den Carambole-Ball macht, zählt 3 Points, und eben so viel verliert der, welcher sich darauf verläuft.

Ein gemachter Spielball zählt 2 Points, und eben so viel ein Verläufer darauf für den Gegner

Wird der Carambole-Ball gemacht, wenn des Gegners Ball noch auf der Tafel steht, so wird er wieder auf seinen Platz gesetzt, und man hat das Recht, auf diesen oder auf des Gegners Ball fortzuspielen; ist aber der andere Spielball nicht mehr auf der Tafel, so wird der Carambole-Ball aufgesetzt und von Neuem Acquit gegeben.

Wer die beiden Bälle mit seinem Spielballe zugleich trifft, hat triambolirt oder carambolirt, und zählt 2 Points

Carambolirt man und macht zugleich den Carambole-Ball, so zählt man 5 Points; macht man daneben den Spielball des Gegners, so gilt es 4, und macht man beim Caramboliren beide Bälle, 7.

Verläuft man sich bei einem von diesen Fällen, so zählt man zwar für das Caramboliren 2, der Gegner aber zählt den Verläufer auf den Carambole mit 3, auf den Spielball mit 2 Points. Sollte die Partie schon auf 22 stehen, so wird sie in diesem Falle durch die Carambolage ausgemacht.

Nach dieser Regel wird jedoch nicht überall gespielt, sondern das Caramboliren gar nicht gerechnet, wenn ein Verläufer dabei erfolgt; auch macht die Carambolage nicht überall aus, weshalb das Eine oder Andere verabredet werden muß.

Sollte der Spielball, wenn der Carambole gemacht worden ist, grade auf dessen Fleck stehen, so wird letzterer auf den ihm zunächst befindlichen Punct gestellt, oder man läßt ihn senkrecht auf den Spielball fallen, und überläßt es dem Zufalle, wohin dieser läuft.

Wer den Carambole macht und weiter spielt, ehe dieser wieder auf seinen Platz gestellt ist, verliert 1 Point.

Bleibt der Carambole auf der Tafel und man verläuft sich auf den Spielball, allein oder zugleich mit ihm, so spielt der Gegner auf den Carambole-Ball, gleichviel, wo er steht; befindet er sich im Quartier oder in

Ruhe, so muß par bricole darauf gespielt werden; fehlt man ihn, so verliert man 1, verläuft man sich aber noch dazu, 3 Points.

Das Sprengen ist in diesem Spiele verboten, und wird auf den Carambole-Ball mit 3, auf den Spielball mit 2 Points bestraft. Bei 4 Personen wird der, welcher einen Ball sprengt, abgesetzt.

Sind beide Bälle vom Gegner in das Quartier gespielt worden, so muß man auf einen von beiden spielen, oder man kann mit 1 Point Verlust Acquit geben, so wie man auch den Fehler beim Bricoliren mit 1 Point bezahlt.

Schweizer werden mit 3, Nonpassés mit 1 Point bestraft.

Gebrauch der Maschinen ist erlaubt.

34. Partie mit verbotener Blouse.

Diese Partie wird mit zwei Bällen und bis 8 gespielt.

Der Erste, welcher spielt, giebt Acquit und bezeichnet eine Blouse, in welche der Gegner den Ball nicht machen darf, ohne zwei Points zu bezahlen, als hätte er sich verlaufen.

So ist es bei jedem Stoße, der geschehen soll.

Man giebt nur dann Acquit, wenn einer der Bälle außer dem Spiel ist.

Wer verliert, hat das Recht, Acquit zu geben.

Ein grade versprengter Ball zählt als gemacht.

Wer spielt, bevor ihm eine Blouse als verboten bezeichnet ist, verliert, was er gemacht hat.

35. Verlauf-Partie.

In dieser Partie zählt ein gemachter Ball weder für den Spieler, noch für den Gegenspieler.

Wer sich verläuft, nachdem er einen Ball berührt hat, zählt den Verläufer für sich, und bleibt am Stoß.

Ein Verläufer ohne getroffenen Ball zählt für den Gegner.

Verlaufen und gemacht zählt beide Bälle, oder so viel deren in die Blouse fallen.

Man spielt die Verlaufpartie mit 3 oder mit 5 Bällen, im ersten Falle bis 24, im zweiten bis 48.

Rang der Spiele.

A. Allgemeine Spiele.

B. Particular-Spiele.

Unter allgemeinen Spielen werden diejenigen verstanden, bei welchen mehr als zwei Interessenten, jeder für eigene Rechnung spielen. Die gebräuchlichsten sind: à la Guerre mit vielen Bällen — à la Guerre mit zwei Bällen — à la Française oder Partie blanche — à la Ronde — à la Chasse oder à la Pyramide à la Poule.

Particular-Spiele heißen diejenigen, bei welchen entweder blos zwei einzelne Personen, oder mehrere in 2 Parteien getheilt, gegen einander spielen. Die gewöhnlichsten sind: à la Ronde — à la Chasse oder à la Pyramide — à la Chasse auf eine andere Art — Caroline — Carambole — Blanche rc.

Nicht die Anzahl der Personen, sondern die Gattung des Spiels erhebt folglich dasselbe zum Range eines allgemeinen Spieles.

Die allgemeinen Spiele haben einen entschiedenen Vorrang vor den Particular-Spielen; die einzelnen Spiele in beiden Klassen aber unter sich keinen.

Hat sich schon ein Zirkel zu einem allgemeinen Spiele gebildet, so hören die Particular-Spiele nach geendigter Partie oder Tour auf.

Eine solche Vereinigung, welche die Particular-Spiele verdrängen soll, muß wenigstens aus 7 Personen bestehen.

Sollten mehrere Gesellschaften von wenigstens 7 Personen zu gleicher Zeit verschiedene allgemeine Spiele entriren wollen, so loosen dieselben um den Anfang, und jeder Zirkel spielt von der gewählten Gattung — à la Guerre und à la Française 2, — à la Ronde und à la Pyramide aber 4 Partien.

Dasselbe findet auch bei den Particular-Spielen Statt; treten bei diesen Competenten zu mehrern der verschiedenen Spielarten auf, so entscheidet also ebenfalls das Loos die Reihenfolge, und dann werden gespielt — en deux 3 Partien, — en trois und en quatre eine einfache Tour oder 3 Partien, — en cinq und en six aber 2 Touren oder 4 Partien.

War das Billard schon besetzt, als diese Competenten sich meldeten, so steht den Spielenden frei, außer der schon angefangenen Partie oder Tour noch 2 Partien en deux, — en trois, en quatre, en cinq und en six aber noch eine einfache Tour zu spielen; oder sogleich nach Beendigung der schon angefangenen Partie oder Tour mit den übrigen Competenten zu loosen.

Hat man in Ermangelung eines andern Gegners, mit dem Marqueur eine Partie entrirt, und es melden sich Competenten zum Billard, die mit einander spielen wollen, so tritt man nach geendigter Partie ab, wenn man überhaupt schon 3 Partien mit dem Marqueur gespielt hat, oder man darf diese Zahl noch vollzählig machen.

Eine Spielpartie erhält nicht eher ein Recht auf die Concurrenz, als bis sie sich bei dem Marqueur gemeldet hat. Dieser ist angewiesen, die Namen der Spiellustigen, nach der Zeitfolge ihrer Anmeldung, an eine besondere Tafel zu schreiben.

Das unangenehme Eindringen in die Particular-Spiele durch eigenmächtiges Anschreiben seines Namens an das Brett, wenn 3, 4 oder 5 Personen eine Partie zusammen entrirt haben, ist nicht erlaubt, und eine vorgängige Verabredung der Spielenden durchaus erforderlich, um Antheil an dem Spiele nehmen zu können.

Regeln und Gesetze.

1. Unter **Billard-Freiheit** wird das Freilassen eines Raumes rings um das Billard verstanden; er soll von der Breite sein, daß die Spielenden bequem herumgehen können. Diese Billardfreiheit können die Spielenden von den Umstehenden mit Recht erwarten und verlangen.

2. **Das Auflegen und Anlehnen an die Banden**, woran schon die Spielenden Unrecht thun, weil das Billard dadurch Schaden leidet, ist den Umstehenden auf keine Weise erlaubt.

3. **Taback beim Spielen zu rauchen** ist nur erlaubt, wenn die Pfeife mit einem Deckel gut verschlossen ist; und auch dann noch ist Vorsicht sehr zu empfehlen; nie aber darf der Kopf der Pfeife auf die Tafel gelegt oder über dieselbe gehalten werden.

4. Wer ein **Loch** in das Billardtuch **brennt** oder **stößt**, hat allemal die Kosten der Reparatur zu tragen, und zahlt noch außer diesen für das erste Loch in einem neuen Ueberzuge einen Species-Thaler, wenn es

damit zu bedecken ist, im noch üblern Falle aber zwei Species=Thaler; für das zweite, dritte und vierte Loch wird die Hälfte, für alle übrigen aber der vierte Theil dieses Preises bezahlt.

5. Soll auf dem Billard eine Stelle bezeichnet werden, so muß es behutsam mit Kreide geschehen.

6. Das Bestreichen des Queues und der Hand mit Kreide kann zwar nicht verwehrt werden, wenn aber dadurch Kreideflecken auf das Billard=Tuch gebracht werden, so hat man dem Aufwärter jedesmal ein Geschenk für die augenblickliche Reinigung zu geben. Besser ist es, wenn sich beim Billard ein Gefäß mit Kleyen befindet, zum Glätten des Queues und der etwa feuchten Hand.

7 Jeder aufzusetzende Ball muß mit Vorsicht und sanft aufgesetzt werden, damit die Tafel und das Tuch nicht davon leiden. Daher sind das starke Aufschlagen mit den Bällen auf die Tafel, das Werfen der Bälle, Stöße mit dem Tourné auf die Bälle, heftiges Anschlagen des Queues an die Banden, und andere dergleichen üble Gewohnheiten, nicht erlaubt.

8. Billardiren, das heißt: bei zwei aneinander stehenden Bällen, oder überhaupt, sich nach dem Stoße mit dem Queue noch verweilen, so daß der Ball länger ader öfter damit getroffen, oder wohl gar dem andern Balle eine Richtung mit dem Queue des Spielers gegeben wird, ist nicht erlaubt. Bei zwei an einander stehenden Bällen muß sowohl mit dem Queue als mit der Masse der sogenannte Klappstoß gethan werden; im Uebertretungsfalle ist der Stoß verloren und der Gegner zählt einen Fehler.

9. Mit Maschinen aller Art, namentlich: Bock, Masse, langem Queue und Tourné kann gespielt werden, wenn nicht deshalb besondere Verträge zwischen den Spielenden gemacht worden sind. Auch darf man mit der Masse dem Spielballe nachfahren; es liegt in der Natur der Masse, daß der Ball sonst keine Kraft erhalten würde; nur muß man nicht auch noch dann nachfahren, wenn der andere Ball schon getroffen ist, oder bei zwei an einander stehenden Bällen: dies wäre mit der Masse billardirt und würde gestraft nach §. 8.

10. Das sogenannte Peitschen und Pistolettspiel ist in allen Spielen erlaubt, nur muß man bei nahestehenden Bällen das, bei der erst genannten Spielart so leicht mögliche Billardiren vermeiden; bei zwei an einanderstehenden Bällen ist diese Spielart gar nicht anzuwenden, wohl aber das Pistolettspiel.

11. Da mit dem Sprengen der Bälle so oft Unannehmlichkeiten für die Gesellschaft verbunden sind, so wird jeder Spielende ersucht, den

Marqueur oder Aufwärter vortreten und den fliegenden Ball auffangen zu lassen, in Ermangelung dessen aber sich des absichtlichen Sprengens so viel wie möglich ganz zu enthalten. Den durch das Sprengen der Bälle etwa entstehenden Schaden hat der Spieler in allen Fällen zu vergüten.

12. Wer einen Ball im Laufe hemmt, entweder durch Entgegenschieben des Tuchs, oder Entgegenblasen oder andere Kunstgriffe, hat den Nachtheil, daß, wenn der Ball der Bande zulief, durch das Hemmen aber der Colléstoß vermieden werden sollte, er einen Point verliert und der Ball dennoch presse-collé gestellt wird; lief aber der Ball einem Loche zu und er wurde deshalb gehemmt, so ist dieser Ball als gegangen anzusehen und wird vom Billard genommen.

13. Eigentlich kann kein Ball während der Partie von der Tafel genommen werden; jedoch leidet diese Regel zwei Ausnahmen: einmal wie §. 12 besagt, und dann noch, wenn ein Ball gesprengt — an eine umstehende, bei dem Spiele nicht interessirte Person anfliegt und durch den Rückprall oder sonstige Veranlassung wieder auf die Tafel zurückfällt; in diesem Falle wird der Ball als gesprengt oder versprengt angesehen und von der Tafel genommen. Fliegt der Ball aber gegen eine bei dem Spiele interessirte Person, nnd fällt wieder zurück auf die Tafel, so wird dies Versehen allemal zum Nachtheil des Veranlassers gezählt, auch nach dieser Maaßgabe der Ball entweder von der Tafel genommen und gilt als ge- oder versprengt, oder bleibt darauf stehen, und wird gar nicht gezählt.

14. Läuft ein Ball so langsam einem Loche zu, daß er es nur eben noch erreicht, einen Augenblick still steht, aber doch noch durch irgend eine Veranlassung hineinfällt, so wird er wieder an das Loch gestellt und ist ungültig, sobald in der Zwischenzeit, wo er still stand, und dann noch in das Loch fiel, der Gegenspieler bis auf 3 laut gezählt hatte.

15. Rütteln am Billard, oder gewaltsames Aufschlagen auf die Bande, um dadurch die Tafel in Bewegung zu setzen, ist überhaupt nicht erlaubt; geschieht es aber, um einen Ball in ein Loch fallen zu machen, dessen eigenmächtiges Hineinlaufen zweifelhaft war, so wird der Ball allemal wieder auf die Tafel an den Platz gesetzt, wo er wahrscheinlich stehen geblieben sein würde.

16. Touchirt Jemand einen Ball mit dem Queue oder sonst, so wird derselbe, im Fall der Touchirende nicht am Stoß war, möglichst genau wieder auf den ersten Platz gestellt, oder auf den, wo er hingekommen wäre, wenn er nicht touchirt wurde; war der Stoß aber an dem Touchirenden, so verliert derselbe diesen Stoß, wird um einen Fehler gestraft, und der touchirte Ball nicht verrückt.

18. Muß ein Carambole oder die Caroline, oder ein Ball im à la Ronde, oder à la Chasse aufgestellt werden, und der Platz, wo dieser Ball hinkommen soll, ist schon mit einem andern besetzt, so, daß der aufzusetzende Ball nicht ganz frei, und ohne den schon dastehenden zu berühren, hinzustellen ist, so wird derselbe auf einen andern freien Platz so lange gesetzt, bis sein eigenthümlicher Platz durch den Fortgang des Spieles frei gemacht und der Ball selbst getroffen wird. Keineswegs aber darf mit dem aufzustellenden Balle der andere schon dastehende vom Platze weggeworfen werden, weil das willkürliche Wegwerfen beständige Veranlassung zu Verdruß und Streit giebt.

19. In den Spielen, wo gemachte oder gesprengte Bälle wieder auf das Billard zu stellen sind, darf der Spieler oder Nachspieler, der am Stoße ist, nicht eher stoßen, bis jener Ball aufgesetzt ist, widrigenfalls der Stoß und 1 Point verloren wird.

20. Die Kammer, das unterste Viertel des Billards, welches von der Bande bis an den Caramboleplatz reicht, ist in mehrern Spielen gültig; es wird aus dieser Kammer gespielt, wenn der Spieler en main ist, und die in der Kammer befindlichen Bälle sind dann gesichert. Ob im streitigen Falle sich ein Ball in der Kammer befindet oder nicht, wird dadurch bestimmt, daß man untersucht, ob ihn eine über das Billard quer hergezogene Schnur, die genau den vierten Theil der Länge abschneidet, berührt, oder nicht; im ersten Falle befindet sich der Ball in der Kammer, im letzten nicht, und er ist dem Spieler freigegeben.

21. Der sogenannte Kessel, der einen eigenen Halbzirkel in der Kammer bezeichnet, und dessen Durchmesser die Hälfte von der Breite der Tafel betragen soll. ist in keinem Spiele, als im à la Guerre mit vielen Bällen und im à la Chasse gültig.

22. In den Spielen, wo man auf den nächsten Ball zu spielen hat, muß das Messen der Entfernung in streitigen Fällen von Personen geschehen, die nicht bei dem Falle interessirt sind, welche das Tourné des Queues an den Spielball setzen und mit dem obern Theile das Centrum der gefährdeten Bälle ausmessen, den Spielball aber unverrückt festhalten.

23. Wenn Jemand mit einem falschen Balle spielt, so ist allemal der Stoß verloren, und man wird um einen Fehler gestraft; eben derselbe Fall ist es, wenn Jemand stößt, ohne daß ihn die Reihe zu spielen trifft. Beide Fälle werden jedoch als Versehen betrachtet, und dürfen nie absichtlich geschehen; daher der Spieler auch allemal seinen richtigen Ball nehmen, oder in die Reihenfolge zurücktreten muß, wenn ihn der Gegenspieler vor dem Stoße daran erinnert.

24. Das Aussetzen oder Acquitgeben ist, so wie in der Partie blanche, auch in andern Spielen, als à la Guerre mit vielen Bällen, Caroline 2c. eine Nothwendigkeit, und kann und darf nicht vermieden werden; wen es trifft, der muß sich aussetzen. Jeder Aussatz muß das Mittelloch passirt haben, ohne daß dadurch ein schon auf dem Billard stehender Ball touchirt wird; ist dies geschehen, so ist der Aussatz gültig und wird um keinen Fehler gestraft, er mag diesseits oder jenseits des obern Caramboleplatzes stehen; allein er darf auch nicht zurückgenommen, oder sein Lauf durch Nachstoßen abgeändert werden, wenn er einmal das Mittelloch passirte; wer es dennoch thut, wird um einen Fehler gestraft.

25. Jeder Spieler muß während des Stoßes Boden halten, d. h. zum mindesten mit der Spitze des einen Fußes den Fußboden berühren.

26. Jeder Spielende, welcher aus der Hand spielt, muß Bande halten, d. h. die Hüfte desselben muß innerhalb der schmalen Seite des Billards bleiben; geschieht dies nicht, so hat der Gegenspieler das Recht, ihn durch Anlegen des Queues an die Bande in die gehörigen Schranken zu weisen. Unerlaubt hingegen ist es, wenn der Spieler Bande hält, durch Anlegung des Queues ihn unter irgend einem Vorwande zu stören, oder wohl gar durch fortdauerndes Anhalten des Queues während des Stoßes zu chikaniren.

27. Jeder Spielende, welcher aus der Hand spielt, muß Strich halten, d. h. er darf seinen Spielball nicht über die Linie hinaus aufsetzen, die über den Carambole-Platz gezogen ist und die Grenze der Kammer bezeichnet.

28. Jeder Spieler, welcher aus der Hand spielt, muß seinen Ball bis über das Mittelloch spielen, wenn der Stoß gültig sein soll; er kann ihn aber auch wieder zurücknehmen und noch einmal stoßen, wenn er das Mittelloch noch nicht passirt hatte. Es ist dabei vorausgesetzt, daß zwischen der Kammer und dem Mittelloche nicht schon ein Ball stand, auf den er hätte spielen können oder sollen.

29. Die sogenannte Suite, — das ist, wenn ein Spieler sämmtliche Points einer Partie hintereinander macht, ohne daß der Gegner, der schon Points vorher hatte, einen Point dazwischen zählen konnte, — gilt nur dann als Quadruple, wenn von den Spielenden deshalb besondere Verabredung genommen wurde.

30. Wenn en trois, en quatre, en cinq, en six gespielt werden soll, wird die Reihenfolge durchs Loos bestimmt, und ist:

a) Im en trois Nr. 1 König, und Nr. 2 geht zuerst mit an; bei der Verwechselung ist dann Nr. 2 der folgende König und der vorige König

geht mit an. Der König setzt sich in seiner ersten Partie allemal aus, in der folgenden Partie aber thut es derjenige Spieler, der die vorige gewonnen hat. Dies Spiel wird auch auf solche Art gespielt, daß allemal nur Zwei und Zwei mit einander spielen, unter sich abwechseln und der Dritte immer pausirt. Nr. 1 und 2 fangen dann zuerst an, dann spielen Nr. 2 und 3 zusammen, und Nr. 3 und 1 machen den Schluß der Tour. In diesem Spiele gewinnt der pausirende Spieler allemal mit, und der Verlust wird von dem Verlierenden also doppelt bezahlt.

b) Im en quatre haben Nr. 1 und 2, und Nr. 3 und 4 zuerst das gemeinschaftliche Interesse; dann Nr. 1 und 3 und Nr. 2 und 4. Endlich Nr. 2 und 3 und Nr. 4 und 1. — Nr. 1 und 3 gehen zuerst mit einander an und Nr. 1 setzt sich aus; im weitern Verlaufe der Tour setzt sich allemal derjenige Spieler aus, der die vorige Partie gewonnen hat, und bei der Verwechselung der Interessenten geht allemal derjenige Spieler zuerst mit an, welcher Associé von dem sich aussetzenden Gewinner war.

c) Im en cinq ist Nr. 1 und 2 König, Nr. 3, 4 und 5 spielen zusammen als Gegenpartie. Nr. 1 setzt sich in der ersten Partie aus, Nr. 3 geht mit an; in der folgenden Partie setzt sich aber der Gewinner der vorigen aus, und derjenige Spieler, den die Reihe trifft, geht mit an. Nach Verlauf von zwei Partien wird allemal von Neuem gelost.

d) Im en six haben Nr. 1, 2, 3 und Nr. 4, 5, 6 ein gemeinschaftliches Interesse. Nr. 1 setzt sich in der ersten Partie aus und Nr. 4 geht mit an; in der folgenden Partie setzt sich aber der Gewinner der vorigen aus, und derjenige Spieler, den die Reihe trifft, geht mit an. Nach Verlauf von 2 Partien wird allemal von Neuem geloost.

Es ist bei allen diesen Spielarten nicht erlaubt, daß die Associés des Spielers ihm mit Rath und Anweisung zu spielen an die Hand gehen.

31. In den Spielen, wo der Gewinn und Verlust nach Mätschen berechnet wird, muß man die Hälfte der zu machenden Points gezählt haben, um aus dem Matsch und den vierten Theil des Points, um aus dem Triple zu sein. Dasselbe gilt auch in den Fällen, wo der eine Spieler eine Anzahl Points voraus bekommen hat; immer muß dieser die Hälfte oder den vierten Theil der Points, die ihm noch zu machen übrig waren, gezählt haben, um aus dem Matsch oder Triple zu sein. Hat man im Laufe der Partie gar keinen Point gezählt, so ist man allemal Quadruple.

32. Es ist nicht erlaubt, daß Jemand bei einigen vorfallenden Streitigkeiten während der Partie oder Tour das Queue wegwirft oder weglegt und zu spielen aufhören will. Die Streitigkeiten werden bei

einiger Discretion der Spielenden nach gegenwärtigem Reglement leicht auszugleichen sein und das Spiel kann seinen Fortgang haben.

33. Alles, was den Spielenden während des Stoßes stören und geniren kann, namentlich das Reden über sein Spiel, lächerliche Pantomimen, nahe an ihn antreten oder sich gegenüber nahe an das Billard stellen; — muß sowohl von den Mitspielenden als Umstehenden unterlassen werden.

34. Der Preis, den jedes Spiel bei Tage und bei Licht für die Partie zahlt, ist überall bemerkt, wo sich ein Billard befindet. Von außerordentlichen Spielen aber, die ihrer Natur nach länger dauern müssen, als die gewöhnlichen, z. B. wenn blos Doublets oder Verläufer gültig sind ꝛc., wird doppeltes Partiegeld bezahlt.

35. Es ist keinem Spielenden erlaubt, die auf dem Brette unter seinem Namen befindlichen und das Partiegeld bestimmenden Striche selbst auszulöschen und den Betrag zu zahlen. Immer muß der Marqueur dabei gegenwärtig sein, und das Schuldige mit dem Bezahlten controliren.

36. Partiegeld darf Niemand schuldig bleiben; sollte aber ja der Fall eintreten, daß ein Spielender den Betrag Eines Tages an das Brett schreiben ließe: so hat derselbe doch das Nächstemal diesen Rest zu berichtigen, ehe er wieder auf dem Billarde spielen darf.

Alphabetisches Verzeichniß aller bei dem Billard üblichen Kunstausdrücke.

Abkommen, gut oder schlecht, heißt nach einem Stoße sich in einen solchen Stand gesetzt sehen, in welchem Verlust oder Nachtheil weniger oder mehr zu befürchten ist.

Abmessen, oder den Ball visiren, heißt sich die Linie, zwischen den beiden Berührungspunkten der Bälle lebhaft vorstellen und das Queue zum Abstoß in die Verlängerung dieser Linie, mithin in die richtige Lage, bringen.

Abschlag, diejenige Richtung, welche der Spielball nimmt, nachdem er einen Ball oder die Bande berührt hat.

Abschlagen, richtig oder unrichtig, je nachdem die Bälle nach der wechselseitigen Berührung, den beabsichtigten oder einen falschen Lauf nehmen.

Abschlagewinkel, der Winkel, welcher von der Bande und der

Linie, in welcher sich ein an dieselbe gespielter Ball von derselben entfernt, gebildet wird. Der Abschlagewinkel ist, wenn das Billard keinen Fehler hat, dem Anschlagewinkel allezeit gleich.

Absetzen, einen vom Spiel, vermöge der Spielregeln in der Königstour, auf einige Zeit entfernen.

Abspielen, einen Ball lösen oder einen an der Bande anliegenden Ball los und von derselben wegspielen.

Abstoß, des Balles, geschieht, indem derselbe mit der Spitze des Queues angestoßen und ihm die beabsichtigte Richtung und Geschwindigkeit mitgetheilt wird.

Abstoßpunkt, wird derjenige Punkt am Balle genannt, wo derselbe mit der Spitze des Queues beim Abstoßen getroffen wird.

Abziehen, das Loch zieht ab, d. h. wenn ein besonders schwach gespielter Ball in der Nähe eines Loches seinen Lauf bestimmungswidrig ändert und nicht hineingeht. Gewöhnlich liegt die Ursache an einem Fehler des Billards.

Acquit, s. Aussatz.

Anlaufen lassen, s. anspielen.

Anschlagewinkel, wird der von der Linie, in welcher sich ein schräg gegen die Bande laufender Ball bewegt, und von der Bande selbst gebildeter Winkel, genannt.

Anschreiben, die Partien, Summen und Points, die Striche im Poule ꝛc. an der Anschreibetafel bemerken.

Anschreibetafel, auch schlechthin die Tafel genannt, eine schwarze, nahe beim Billard hängende Tafel, auf welcher vom Marqueur die Namen oder Anfangsbuchstaben der Spieler und darunter die verlornen Partien oder sonstiger Verlust und Gewinn, bemerkt werden.

Anspielen, den Ball so auf den andern anlaufen lassen, daß er dadurch nur eine geringe Bewegung erhält.

Anstoßen, wenn ein Ball von dem Spieler, eher, als er abstößt, mit dem Queue berührt wird, so daß er sich nur im geringsten bewegt.

Anziehen, der Gegensatz vom Abziehen, wenn der Ball wegen eines Fehlers des Billards leichter in ein Loch geht, als er ohne diesen würde gegangen sein.

Arrosé, s. touché.

Arrosiren, s. touchiren.

Aufsetzen, die Bälle auf die nach den Spielregeln festgesetzten Punkte des Billards stellen.

Auge, s. Point.

Ausmachen, die Partie endigen.

Aussatz, heißt diejenige Stellung, in welche sich der andere Spieler beim Anfange der Partie mit seinem Ball begeben hat, um einen Stoß darauf zu erwarten.

Aussetzen, sich, d. h. seinen Ball frei an einen Ort hinstoßen und stellen, daß er andere darauf spielen kann.

B.

Bälle. Dieses sind elfenbeinerne Kugeln, zum Spiel gehörig, und nach dem Unterschied der Art des Spieles, ihrer Anzahl, Größe, Bezeichnung, Farbe und Benennung nach verschieden.

Bande oder Leiste. Dies ist die Einfassung oder der Rand der Billardtafel, welcher inwendig rund gepolstert ist und dessen Höhe sich nach der Größe des Billards und der Bälle richtet. Man unterscheidet zwei große und zwei kleine Banden, diese theilen sich in die obere und die untere, jene in die rechte und die linke Bande.

Bande halten, heißt, wenn man aus der Hand spielt, sich beim Abstoßen des Balles so zu stellen, daß weder der Körper, noch ein Theil desselben über die Ecken des Billards hinausragt.

Bauercollé heißt: Wenn der Ball so an der Bande steht, daß zwischen beiden sich noch ein Raum befindet.

Belegen, sobald man zu spielen Willens und sich einen Mitspieler aus der Gesellschaft gewählt hat, seinen Namen an die Tafel schreiben, wodurch man ein ausschließliches Recht gegen Alle bekömmt, die sich nachher melden und man kann dann, sobald die gegenwärtigen Spieler aufhören, das Spiel antreten.

Berührungspunkt ist derjenige, wo die Bälle einander berühren.

Beutel oder Säcke. Dieses sind die Behälter, in welche die Bälle fallen, wenn sie gemacht worden sind, sie sind gewöhnlich aus grünen Schnüren geflochten und vermöge eines daran genäheten Leders an der Bande um das Loch herum angenagelt. (Auch Blouse.)

Bezeichnungen auf dem Billard sind diejenigen bestimmten drei Punkte, auf welchen in verschiedenen Spielen die Bälle beim Aufsatz ihren Standpunkt erhalten. Sie werden gewöhnlich mit einem runden Stückchen englischen Pflasters auf der Billardtafel bezeichnet.

Bezeichnungen auf der Bande bestehen aus Zwecken, deren gewöhnlich einige im Dreieck genagelt sind.

Billard ist eine viereckige, längere als breite, auf starken Füßen

ruhende, mit grünem Tuch überzogene und ringsum mit aufstehenden gepolsterten Kanten versehene Tafel.

Billardtafel, s. Billard.

Bille, das französische Wort für Ball.

Bock, besteht aus einem halbrunden oder auch viereckigen Stückchen Bret, das drei, neben einanderliegende Einschnitte von verschiedener Größe und Tiefe hat, damit sowohl starke als schwache Queues fest darin liegen. In der Mitte des Bretchens ist der Stiel befestigt. Seiner Gestalt wegen wird der Bock auch Krücke genannt und Bock und langes Queue zusammen Maschine.

Bock, die Stellung der linken Hand, welche dem Queue beim Abstoß als Lager dient.

Bricoliren (den Ball) heißt, seinen Ball so spielen, daß er an einem Orte der Bande anschlägt, von derselben zurückprallt und dann den Ball trifft, auf den man spielte.

C.

Carambolage, wenn ein Spieler auf einen Stoß zwei oder mehrere Bälle mit dem seinigen berührt. Bei der italienischen Partie auch, wenn überhaupt durch den Spielball zwei Bälle berührt werden.

Collé, d. h. an der Bande. Daher collé stehen. presse-collé, völlig an der Bande stehen. Einen collé setzen oder collé gesetzt werden, des andern Ball hart an die Bande bringen oder selbst an die Bande kommen. Von collé stoßen, wenn der Abstoß auf einen an der Bande sitzenden Ball geschieht.

Collé-Stoß, s. collé stoßen.

Contra oder contre nehmen, eine Partie, d. h. wenn zwei Spieler verabreden, daß derjenige, welcher die gegenwärtige Partie verliert, außer dieser auch noch eine gewisse Anzahl der bereits gewonnenen Partien dazu verliert. Eine Partie contra macht z. B. 3 Verlust; 2—5 u. s. f. immer das Doppelte der gespielten Partien und die laufende dazu.

Contrebille, wenn beide Bälle gegen die Absicht des Spielers gegen einander laufen und abschlagen.

Contre-partie, s. contra nehmen.

D.

Dessein, eine besonders absichtliche Spielart; à dessein spielen, mit Fleiß auf diese Art spielen.

Doublet, wenn man einen Ball dergestalt an die Bande spielt,

daß dieser erst durch den hier erfolgten Abschlag seinen beabsichtigten Lauf in das Loch, oder auf einen gewissen andern Punkt, erhält.

Doubliren, das soeben angegebene Verfahren ausführen.

Dreiviertel voll nehmen oder treffen, wenn man seinen Ball auf den zu machenden spielt, daß er den letztern nicht in die Mitte, sondern ein wenig seitwärts davon berührt und ihm dadurch eine von seiner Richtung ungefähr um den achten Theil des Halbkreises abweichende Bewegung mittheilt.

Duplet, s. Doublet.

Dupliren, s. Doubliren.

E.

Ecklöcher, die an den vier Ecken der Billardtafel befindlichen Löcher.

Einsatz, ist der Raum zwischen Bande und Ball, auf welchem man noch einen Bock machen kann. Auch wird das bestimmte Geld, welches man beim à la poule Stamm giebt, so genannt.

Einkaufen, sich, wird im à la poule gesagt, wenn der Erste, welcher todt wird, sich wieder einkauft, d. h. den Satz noch einmal erlegt, wodurch er das Recht bekommt, wieder mit zu spielen.

En deux-Bälle, von allen die größten; sie heißen auch Spielbälle und sind ihrer zwei an der Zahl.

En main sein, wird von dem gesagt, dessen Ball noch nicht auf die Tafel gespielt worden, sei es nun zu Anfang des Spieles oder im Laufe desselben, wenn der Spielball gemacht worden ist.

En prise stehen, wenn ein Ball nahe an einem Loche oder auf andere Art so steht, daß es dem Gegner leicht ist, ihn zu machen. Sich en prise setzen, so spielen, daß eine solche Stellung erfolgt.

Entscheiden muß in streitigen Fällen der Marqueur, da er die Vermuthung der Unparteilichkeit und der Geschicklichkeit im Spiel für sich hat.

F.

Fehler, wenn ich keinen oder nicht den rechten Ball treffe, oder auch nicht mit dem rechten Balle spiele. Einen Fehler geben, absichtlich nicht treffen. Einen Fehler zählen, die deshalb bestimmten Points anrechnen.

Fuchs, ein Ball, welcher zufällig geht, ohne daß der Spieler die Absicht hatte, ihn auf die Art, wie er ging, zu machen.

Fuchsen, Bälle machen, die man entweder gar nicht machen wollte,

oder doch nicht in das Loch, in welches sie gehen, oder auf die Art, wie man sie macht.

G.

Gehen, der Ball geht, er fällt noch in's Loch.

Gesellschaftsspiele sind solche, an welchen mehr als zwei Personen Theil nehmen können.

Gewinnen, die Partie. In jeder Partie wird bis auf eine gewisse Anzahl Points gezählt, die nach den verschiedenen Spielen bald größer, bald geringer ist. Derjenige, welcher diese Anzahl zuerst erlangt, hat die Partie gewonnen.

Gicks, s. Kix.

H.

Halbvoll treffen oder nehmen einen Ball, heißt denselben mit seinem Spieler so treffen, daß er den ersten nicht in die Mitte, sondern auf der Hälfte zwischen der Mitte und dem Anfange der Kugel berührt und ihm dadurch eine von seiner Richtung um den halben rechten Winkel oder 45 Grad, abweichende Bewegung mittheilt.

Halten, Bande, s. Bande.

Halten, Quartier, s. Quartier.

Hand, in der Hand sein, s. en main. Aus der Hand spielen, indem man in der Hand ist und wieder zu spielen anfängt.

Hineinspielen, sich, seinen Ball in's Quartier bringen.

Husar pflegt man denjenigen getroffenen Ball zu nennen, welcher nach vielem Hin- und Herlaufen endlich noch in ein Loch fällt.

I.

In der Hand sein, s. Hand.

In Salvo oder im Quartier sein, d. h. mit dem Ball sich innerhalb des Quartiers befinden.

Instrumente nennt man überhaupt das Queue, die Masse und den Bock.

K.

Kammer oder Quartier, der untere Theil des Billards, bis zu der Querlinie, welche den Punkt für den untern Ball in der Mitte durchschneidet.

Kessel, ein innerhalb des Quartiers aus dem Standpunkte des

Troisballes mit Kreide gezogener Halbkreis, dessen Durchmesser etwa zwei Drittheile von der Linie des Quartiers einnimmt.

Kix (oder Gicks) ist es, wenn das Queue im Stoß abgleitet, so daß der Ball die Kraft oder die Richtung nicht bekömmt, die der Spieler ihm geben wollte.

Klappstoß, wenn die Bälle nahe an einander stehen, wird der gelinde kurze Stoß, den ich in diesem Falle auf den untern Theil des Balles thue, so genannt.

König, s. Königstour.

Königstour wird diejenige Partie genannt, in welcher abwechselnd ein Spieler, welcher König genannt wird, allein und die beiden andern gemeinschaftlich und abwechselnd die Partie spielen.

Kolben wird der untere dicke Theil des Queues genannt.

Kopf, s. Kolben.

Kreuzdoublet, d. h. Triplett.

Krücke, s. Bock.

L.

Landkutsche, s. Masse.

Leisten, s. Bande.

Linie, sich auf Linie setzen, hinter Ball und Loch in gerader Linie stehen, so, daß der gemachte Ball immer wieder in dem in der Richtung der Linie liegenden Punkt muß aufgesetzt werden.

Loch. Die sechs in der Billardtafel befindlichen Ausschnitte, wohinein die Bälle gespielt werden, heißen Löcher. Vier derselben sind in den vier Ecken und die beiden andern in der Mitte der beiden langen Banden angebracht.

Lösen, einen Ball; ihn von der Bande abspielen.

Los sein, nicht mehr an der Bande stehen.

M.

Machen, einen Ball, heißt denselben mit dem Spieler so treffen, daß er in ein Loch läuft.

Machen, einen Gicks, d. h. falsch abstoßen.

Machen, einen Bock, s. Bock.

Macherlohn, der Gewinn, welchen derjenige erhält, welcher im poule einen Ball gemacht hat.

Marken, der angeschriebene Gewinn oder Verlust; auch werden die Punkte, auf welche die Bälle gesetzt werden, so genannt.

Marqueur ist diejenige Person, welche marquirt und die Spieler bedient.

Marquiren heißt 1. so viel als zählen, d. h. die Points des Verlustes und Gewinnstes immer zusammenrechnen und das Verhältniß derselben bei jedem Stoß laut ausrufen. 2. Anschreiben den Gewinn und Verlust.

Marquirtafel ist gewöhnlich eine schwarze Tafel von Holz zum Anschreiben.

Maschine, s. Bock.

Maske, s. maskirt sein.

Maskirt sein, heißt, wenn zwischen meinem und dem Balle, auf welchen ich spielen soll oder will, ein andrer so steht, daß ich nicht unmittelbar darauf spielen kann, sondern vielmehr gehindert bin.

Masse ist ein länglich geformtes, etwas gebogenes, einer Schippe ähnlich gestaltetes Holz, das an seiner vorderen Fläche ein wenig gehöhlt ist, damit man es bequem an die Bälle ansetzen und sie damit fortstoßen kann; an dem hintern Theil, der mehr spitzig zuläuft, ist ein gerader, starker und hinlänglich langer Stiel befestigt, um damit die Bälle in allen Stellungen erreichen zu können.

Massenschuh, heißt das vordere Ende der Masse.

Massenstiel ist der daran befestigte Stab, mit welcher die Masse regiert wird.

Matsch, mit dem Matsch spielen, heißt: wenn man verabredet, daß Derjenige, welcher die Partie beendigt, ehe noch der Andere auf die bestimmte Anzahl gekommen ist, den bedungenen Gewinn nach Verhältniß dieser mehr oder weniger erreichten Anzahl doppelt oder mehreremal erhalten soll. Der Matsch kann nun simple, triple oder quadrouple sein. Den simplen Matsch verliert Derjenige, welcher nicht die Hälfte der zur Partie erforderlichen Points für sich zählt, wenn der Andere dieselbe schon endigt; er muß den bedungenen Gewinn doppelt zahlen. Der Triple-Matsch geht verloren, wenn man nicht einmal den vierten Theil der Points bekommt, die zum Ausmachen der Partie nöthig sind und muß in diesem Falle der Gewinn dreifach bezahlt werden. Den Quadrouple-Matsch endlich verliert Derjenige, welcher gar keinen Point gemacht, indessen sein Gegner die Partie gewonnen hat. Bei einem solchen Matsch ist der Verlust vierfach.

Mittellöcher werden die beiden in der Mitte der langen Seiten des Billards angebrachten Löcher genannt.

N.

Nehmen, einen Ball von der Tafel.

Nehmen, voll oder halbvoll, einen Ball voll oder halbvoll treffen.

Non passé. Wenn der Ball des Spielers nicht nur den andern verfehlt, sondern auch nicht einmal die Gegend seines Standortes erreicht.

Nicht passirter Schweizer, wenn der Ball des Spielers den andern verfehlt und ehe er ihn noch erreichen konnte, sich auch verläuft oder versprengt.

O.

Ort, der, wo das Billard aufgestellt wird, muß einen festen Grund haben, auf welchem durch Gehen, Springen und dergl. nicht leicht Erschütterungen verursacht werden, die dem geraden Laufe der Bälle eben so hinderlich wären, als ein geworfener und muldenartig gedielter Fußboden sowohl dem Spieler in seiner Stellung, als auch dem Billard in seiner horizontalen Lage sein würde.

P.

Par bricole ist diejenige Art zu spielen, wo ich den Ball erst an die Bande spiele und von derselben seinen Abschlag gegen den andern Ball nehmen lasse.

Pariren oder wetten ist ein Geschäft der Zuschauer, welche etwas auf das Ungefähr wetten, ob Dieser oder Jener die Partie gewinnen wird. Oft thun es auch die Spieler selbst einzelner Bälle wegen.

Par pistolet. Bei diesem Stoße faßt man das Queue mit der rechten Hand zwischen dem Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger, so daß es auf den übrigen zwei Fingern ruht und der Kolben oberhalb des Armes zu liegen kommt. Doch hat man bei dieser Ergreifung des Queues noch besonders zu merken, daß man dasselbe nicht wie gewöhnlich am Ende anfassen darf, damit die Spitze nicht zu viel Gewicht bekommt, sondern vielmehr die Hand weiter herunter, nach der Mitte zu anlegen muß, welches sich nach der verschiedenen Schwere jedes Queues abmessen läßt, doch allezeit so, daß die Spitze immer noch einiges Uebergewicht behält. Dadurch erhält das Queue ohne ferneres Zuthun eine schräge Richtung, in welcher man sodann die Spitze desselben an den Spielball bringt, denselben visiret, die Hand sammt dem Queue etwas zurückzieht und auf den abgemessenen Punkt stößt.

Par Terz spielen, heißt, wenn ich maskirt bin, so auf den zwischenliegenden Ball spielen, daß dieser den andern Ball, welchem der Stoß eigentlich gilt, so trifft, wie ich denselben, um ihn zu machen, mit meinem Spieler treffen müßte, wenn der dritte Ball nicht dazwischen stände.

Partie so viel als Spiel. Man sagt, eine Partie spielen, eine Partie gewinnen oder verlieren. Wie steht die Partie? Die Partie ausmachen oder endigen.

Partie pflegen die Spieler zu rufen, zum Zeichen, daß ein Spiel geendigt ist.

Partiegeld, dasjenige, welches dem Wirth für die Benutzung des Billards entrichtet wird.

Passé sagt man im Gegensatz von non passé.

Peitschen ist eine eigene Art, Bälle zu spielen, die man mit der gewöhnlichen Methode nicht erreichen kann. Man stellt sich hierbei nicht, wie sonst, mit den Bällen der Länge nach in gerade Linie, sondern vielmehr der Breite nach, seitwärts, gleichsam in's Dreieck; dann faßt man das Queue am schweren Ende ohne Kunst auf eine alltägliche Art in die rechte Hand und legt es mit dem andern Ende so an den Punkt des Spielballes (wo derselbe ungefähr muß abgestoßen werden, um den andern nach einer bestimmten Richtung zu treffen), als wollte man denselben gleichsam durch einen Schlag von hinten her gegen den andern treiben, zu welcher Bewegung man aber das Queue nicht erheben oder zurückziehen darf, sondern auf der Stelle damit den Spielball geraden Weges der gegebenen Richtung fortrollen muß, wenn die Bälle in geringer Entfernung stehen und man keine andere Absicht hat, als blos den Ball zu treffen, gleichviel wie und wo dies geschieht.

Point bedeutet so viel als: Nichts, z. B. un á point, eins gegen nichts; in einem andern Sinne bedeutet es eben so viel als eins. Z. B. er hat drei, vier points gemacht.

Prenez garde, habt Acht. Ein Ausruf, mit welchem man ankündigt, man sei Willens, zu sprengen.

Pres collé, s. collé.

Prise, die Stellung des Balles an einem solchen Orte, wo er leicht zu machen ist. Man sagt, Prisen haben, Prisen setzen.

Punkte auf dem Billard sind ihrer drei, nämlich einer in der Mitte des ganzen Billards, da wo sich die beiden Diagonallinien desselben einander durchschneiden, die beiden andern wieder genau in der Mitte der beiden Hälften, in welche das Billard durch den ersten Punkt getheilt wurde. Die Stelle derselben zeigt den Durchschnittspunkt der aus den Mittellöchern

nach den Ecklöchern gezogenen Diagonallinien richtig an. Diese drei Punkte werden, nachdem ihre Lage durch das Auflegen und Abschnellen mit Kreide bestrichener Schnuren bestimmt ist, mit aufgeklebten Stückchen englischen Pflasters bezeichnet und bestimmen in verschiedenen Spielen den Standpunkt, welchen die Bälle beim Aufsatz erhalten.

Q.

Quadrouple-Matsch, s. Matsch.

Quadrouplet, wenn der Ball dreimal an der Bande anschlägt, bevor er absichtlich wirkt.

Quadroupliren, ein Quadrouplett ausführen oder machen.

Quartier, Kammer, die Ruhe, in salvo, ist der gewöhnlich durch einen Strich abgesonderte vierte Theil des Billards, auf der untersten Seite desselben.

Quartier halten, heißt, seinen Ball beim Spielen aus der Hand nicht über die Linie setzen, welche das Quartier bestimmt.

Quetscher, wenn der Spielball, nachdem er auf einen, nahe an der Bande stehenden Ball gespielt worden und seine Kraft und Geschwindigkeit auf diesen abgetragen hat, von demselben, der von der Bande zurückgekehrt, wieder getroffen und dadurch die beabsichtigte Richtung beider Bälle vereitelt wird.

Queues sind kegelförmige, von unten nach oben zu spitzlaufende Stäbe von Holz, die zum Fortstoßen der Bälle gebraucht werden.

Queuenhalter, eine an der Wand befestigte, mit Einschnitten versehene, zum Aufhängen der Queues bestimmte Leiste.

Quitte á deux spielen, verabreden, daß sich durch die künftige Partie der Verlust, wenn sie der, welcher bereits verloren hat, wieder verliert, verdoppeln, wenn er sie aber gewinnt, heben soll. Im letzten Falle sind sie quitte und Keiner hat verloren oder gewonnen.

R.

Ruhe, s. Quartier.

S.

Solo, in oder die Ruhe ist eine andere Bezeichnung für Quartier, d. h. der Platz, auf dem man in Sicherheit ist.

Satz oder Stamm, das vorauserlegte, baare Geld, um welches gespielt wird.

Säcke, s. Beutel.

Schlecht setzen, sich, das Gegentheil von sich gut setzen.

Schleppen, einen, an die Bande setzen. Im à la Guerre, des Andern Ball an einen Ort spielen, wo er leicht gemacht werden kann.

Schnabel nennt man diejenige Länge des Queues, welche von dem Orte, wo dasselbe auf dem Bock aufliegt, bis an die Spitze reicht, wo es den Ball berührt und die ungefähr drei Balldurchmesser beträgt.

Schneiden, einen Ball, heißt ihn mit dem seinigen so von einer Seite treffen, daß er sich dann in entgegengesetzter Richtung auf einer Linie beweget, welche von der Linie, auf welcher der Spielball läuft, um einen, dem rechten sich nähernden Winkel, abweicht.

Schnitt, s. schneiden.

Schweizer oder Troiner, wenn ich den Ball nicht nur nicht treffe, sondern mich dabei noch verlaufe oder versprenge.

Setzen, sich gut, seinen Ball in eine solche Stellung bringen, daß er nicht leicht gemacht werden kann und doch für den nächsten Stoß eine Prise behält.

Simple-Matsch, s. Matsch.

Spielen, treffen oder stoßen.

Stamm, s. Satz.

Stoßen oder spielen.

Suite heißt: Wenn ein Spieler sämmtliche Points in einer Partie hintereinander macht, ohne daß der Gegner, der schon vorher Points hatte, einen Point dazwischen zählen kann.

T.

Tafel, s. Anschreibetafel.

Tod sein, heißt, vermöge des Spiels wegen eines vorhandenen Falles vom Spiel ausgeschlossen werden, z. B. im à la poule, wenn man acht Striche hat.

Touche jede Berührung des Balles.

Touché. Wenn ein Ball von dem Spieler eher, als er abstößt, mit dem Queue berührt wird, so daß er sich nur im Geringsten bewegt, so darf er, sobald der Gegner touché gerufen, nicht stoßen und verliert überdies einen Point.

Touchiren, berühren.

Tourné heißt der dicke Theil des Queues, tourné-stoßen, mit umgekehrtem Queue spielen.

Treffen, einen Ball voll, halbvoll, dreiviertelvoll. Einen Ball zu dick treffen, heißt ihn zu voll getroffen, zu nicht fein genug geschnitten haben. Gesund treffen, d. h. wie er mußte getroffen werden.

Triplet, wenn der Ball zweimal an der Bande anschlägt, ehe er absichtlich wirkt.

Triple-Matsch, s. Matsch.

Tripliren, ein Triplet ausführen.

Troiner, s. Schweizer.

Troitour, s. Königstour.

V.

Verlaufen, sich, seinen Ball in ein Loch spielen.

Verlaufer, s. verlaufen.

Verlieren, die Partie, dieselbe bezahlen müssen.

Verquetschen, sich, wenn ich an einen collé stehenden Ball gespielt habe, so daß dieser stehen bleibt oder wenigstens nicht weit läuft, den meinigen aber wegtreibt, daß er sich bisweilen verläuft.

Versprengen, sich, seinen Ball so treffen, daß er über die Bande fliegt.

Visiren, einen Ball, auf einen Ball zielen.

Vorbekommen ist die passive Bedeutung von vorgeben.

Vorgeben besteht darin, daß gleich beim Anfang der Partie eine gewisse Anzahl Points, gleichsam als schon gemacht, auf der Seite des schwächern Gegenspielers gezählt werden.

Voll nehmen, d. h. einen Ball voll visiren und treffen.

Voll treffen, einen Ball, heißt ihn so treffen, daß er sich genau in derselben Richtung fortbewegt, welche der anstoßende Spielball hat; wozu erforderlich ist, daß der Abstoßpunkt und Mittelpunkt des Spielers mit dem Berührungspunkte und Mittelpunkte des zu treffenden Balles genau in einer Linie liegen.

W.

Wegkommen, gut, seinen Ball an einen solchen Ort gesetzt sehen, an welchem er nicht so leicht gemacht werden kann; überhaupt, sich in einem bessern Zustande befinden, als bei der Lage der Sache zu vermuthen war. Daher auch, schlecht wegkommen.

Wetten, s. Pariren.

Z.

Zählen oder marquiren.

Zielen, auf einen Ball, s. visiren.

Biribi.

Biribi ist eine Art Hasard-Spiel, welches große Aehnlichkeit mit der **Belle** hat. (S. d. Spiel). Man könnte es auch Lotto en miniature nennen.

Eine Tafel enthält 70 Nummern, denen die gleichen Nummern in einem Beutel entsprechen. In diesem Beutel, welchen der Banquier hat, sind siebzig kleine Kapseln, deren jede eine von den Nummern enthält.

Die Pointeure machen ihre Sätze auf die Nummern der Tafel; dann bietet der Banquier einem von ihnen den Beutel, dessen Mund durch eine Art hohler Trommel von Metall geschlossen ist; der Banquier hat dazu einen Schlüssel und diese Trommel hängt mit dem Innern des Sackes durch eine kleine Röhre zusammen, welche so eng ist, daß nicht mehr als eine Kapsel hindurch kann. Der Pointeur schiebt eine der Kapseln aus dem Beutel in die Trommel, der Banquier öffnet diese, nimmt die Kapsel heraus, und verkündet laut die Nummer.

Die, welche auf diese Nummer gesetzt haben, erhalten ihren Satz 64 Mal ausbezahlt; die Andern verlieren. Also spielt der Banquier 64 gegen 70 und hat folglich vor den Pointeuren einen Vortheil von $^{6}/_{70}$ voraus.

Dieser große Vortheil war Ursache, daß Ludwig XVI., dieser **ehrliche Mann**, als König das Biribi durch zwei aufeinander folgende Edicte unter den strengsten Strafen verbot, was jedoch nicht verhinderte, daß man es im Palais-Royal mit der Erlaubniß der Behörden unter dem Kaiserreich, unter der Restauration, und selbst während der ersten sieben Jahre nach der Julirevolution öffentlich spielte.

Die **Cavagnole** ist ebenfalls das gleiche Spiel mit dem Biribi.

Das Spiel der **vier Blumen** ist dem Biribi auch ganz gleich, mit dem einzigen Unterschiede, daß es aus 80 Nummern und 4 Blumen besteht, eine in jeder Ecke der Tafel, und die gleich den Nummern gespielt werden.

In dem Biribi sind die Wechselfälle nicht minder zahlreich und mannigfaltig, wie in der Belle, indeß wollen wir darauf um so weniger eingehen, da das Biribi kaum noch gespielt wird, indem das Roulette es überall verdrängte.

Blüchern.

Dies Spiel hat seinen Namen von dem berühmten Preußischen Feldmarschall, Fürsten Blücher von Wahlstadt, der es, wie die meisten Hasardspiele, leidenschaftlich liebte; indeß gebührt ihm schwerlich die Ehre der Erfindung, die es auch unter den Namen Dreizehnern — Sieben — achte — neune und Treize gespielt wird, und unter diesen wahrscheinlich schon früher gespielt wurde, als es den Namen bekam, unter dem wir es hier anführen, da es unter demselben jetzt allgemeiner bekannt sein dürfte.

Das Spiel gehört unter die des Zufalles, hat aber für die Pointeure den Vortheil, daß sie rücksichtlich der Wahrscheinlichkeit des Gewinnes mit dem Banquier gleichgestellt sind.

Die Bank geht in diesem Spiele der Reihe nach herum.

Der Banquier mischt die Karten, legt eine bestimmte Summe als Bank aus, und jeder Pointeur setzt so viel vor sich hin, als er zu halten beabsichtigt. Es wird rechts abgehoben, und die Vorhand geht, eben so, wie die Bank, links herum. Die Vorhand ist indeß nur in sofern von Wichtigkeit, als links herum ausgezahlt wird, und wenn die Bank nicht zur Zahlung aller gemachten Sätze ausreicht, die weiter nach rechts Sitzenden ausfallen. Sie haben indeß für den Fall des Verlustes auch nicht zu zahlen, wenn sie im Fall des Gewinnes nichts hätten bekommen können.

Man spielt blüchern entweder mit dem vollständigen Spiele von 52 Blättern, oder mit der Piquet-Karte von 32 und in dem letztern Falle sowohl mit deutscher als mit französischer Karte.

Sind alle Sätze gemacht, und der Banquier hat abheben lassen, so legt er das oberste Blatt offen vor sich auf den Tisch hin, indem er dazu das niedrigste Blatt nennt, also Sieben bei 32 und As bei 52 Karten. So fährt er die ganze Reihenfolge der 8 oder 13 Karten zu nennen fort, bis er eines der genannten Blätter mit dem zugleich aufgedeckten zusammentrifft.

Er soll z. B. gesagt haben: As — Zwei — Drei — Vier — Fünf — und das fünfte von ihm genannte Blatt ist eine Fünf, so hat er gewonnen, zieht alle Sätze der Pointeurs ein, läßt abermals setzen, und fängt wieder von vorn zu zählen an, d. h. ohne aufzumischen, nur von der ersten der Karten, die er in der Hand behielt.

So lange er gewinnt, bleibt er an der Bank, schlägt er aber alle 8 oder 13 Blätter durch, ohne daß eines der gelegten mit dem genannten zu-

sammentrifft, so hat er verloren, zahlt alle Sätze aus und giebt die Bank an seinen Nebenmann links ab.

Wenn gegen das Ende des Spieles die Blätter nicht mehr bis zur Nennung des Königs ausreichen, so mischt er das ganze Spiel auf, läßt wieder abheben, und fährt da zu zählen fort, wo er mit dem letzten Blatte aufgehört hatte; wäre dieses z. B. eine Zehne gewesen, so nennt er das erste der neuen Mischung: Bube — dann Dame — König, und hat verloren, wenn er auch von diesen Blättern eben so wenig eines trifft, wie von den ersten zehn.

Niemand ist gezwungen, die Bank zu übernehmen, wenn ihm der Verlust, dem er sich durch die Zahlung sämmtlicher Sätze aussetzt, zu hoch erscheint; denn hier hängt er nicht von sich selbst ab, während er als Pointeur sein Spiel so bescheiden einrichten kann, als seine Kräfte es ihm zur Pflicht machen. Die Bank wird deshalb auch um so häufiger weitergegeben, da kein augenscheinlicher Vortheil damit verhunden ist, obgleich der Banquier sehr viele Male hintereinander gewinnen und nur ein einziges Mal verlieren kann. Da er aber weder das Recht hat, während des Spieles etwas aus der Bank zurückzuziehen noch auch die einmal übernommene Bank anders als nach erfolgtem Verlust abzugeben, könnte es leicht kommen, daß er bei kühnen Spielern in der Tour, durch die er abkömmt, eben so viel verliert, als er in allen vorhergehenden zusammen gewonnen hatte.

Wenn der Banquier eine Gewinn-Karte überschlägt, d. h. wenn er z. B. eine Neune nennt, indem er zugleich eine aufdeckt, dies aber übersieht, und abzuziehen fortfährt, so hat er nur so lange das Recht, den Irrthum zu verbessern und den gemachten Gewinn einzuziehen, als er die nächstfolgende Karte noch nicht aus der Hand gelegt und die eigentlich gewinnende damit bedeckt hat. Ist dies geschehen, so zählt der Gewinn nicht mehr, und er muß fortfahren, die folgenden Blätter zu nennen.

Boston.

Das Spiel stammt aus Amerika und wurde dort zur Zeit amerikanischen Freiheitskrieges erfunden: darauf deuten auch die Namen der verschiedenen Spiele hin.

Das Boston wird mit zwei Spielen des gewöhnlichen Whistspieles von 52 Blättern unter vier Theilnehmern gespielt.

Der Werth der Karten ist in allen vier Farben ganz derselbe, wie im Whist. (S. dieses.)

Die vier obersten Blätter, As, König, Dame, Bube, werden Honneurs genannt und als solche bezahlt.

Um die Plätze wird geloset, indem man vier Karten von den vier verschiedenen Farben verdeckt an der Stelle der vier Plätze auf den Tisch legt und von vier anderen, ebenfalls von allen Farben, jeden Spieler eines ziehen läßt. Darauf werden die verdeckten Karten aufgedeckt, und Jeder setzt sich an die Stelle, auf welcher die Karte mit der gleichen Farbe des von ihm gezogenen Blattes liegt.

Das Kartengeben wird dadurch bestimmt, daß irgend ein Spieler von einem der Spiele ein Blatt rings herum vor Jeden offen hinlegt, und damit so lange fortfährt, bis ein As kömmt; wer dies As bekömmt, der giebt zuerst.

Es wird rechts abgehoben und links herum gegeben.

Der Kartengeber kann jedesmal geben, so viel er will, muß aber zwei oder drei Würfe machen; mehr oder weniger sind ihm nicht erlaubt, doch kann er bei dem einen Wurfe 12 und bei dem zweiten 1 Blatt geben.

Wer dem Kartengeber gegenüber sitzt, mischt das zweite Spiel Karten, legt es der Vorhand hin, diese hebt ab und deckt dann das unterste Blatt nach oben offen auf.

Dieses aufgedeckte Blatt bestimmt die beste Farbe; ist es roth, so ist die andere rothe Farbe die zweite und beide schwarze Farben gelten gleich als dritte. Dieses zweite Spiel wird in die Tassen gelegt, welche die Sätze enthalten und jedesmal zu der Vorhand herumgeschoben werden, die nachsehen und melden muß, wann der Rock geht.

In einigen Gegenden wird auch mit vier Farben gespielt und wo dies der Fall ist, da steht Treff dem Carreau, und Pique dem Coeur gegenüber, d. h. ist Coeur die beste Farbe, so ist Pique die dritte und Treff die vierte, ist Treff die beste, so ist Carreau die dritte und Coeur die vierte.

Die Vorhand sagt zuerst an, wie viel Stiche sie zu machen gedenkt, wobei fünf, (Boston) das Niedrigste ist. Die Farbe, in der sie spielen will, darf sie nicht eher deklariren, als bis ihr das Spiel gelassen ist.

Die Hinterhand kann jedes Spiel der Vorhand überbieten, und zwar entweder durch die gleiche Anzahl Stiche in einer bessern Farbe, oder durch eine größere Anzahl Stiche in einer andern Farbe.

Das Abschätzen des Spieles ist dem im l'Hombre (s. dieses) ganz ähnlich, nur mit der Berücksichtigung, daß 13 Atouts in jeder Farbe sind.

Der Kartengeber setzt jedesmal vier Marken Stamm; dazu wird ein Block gerechnet, den man verschieden spielt, zu 12, 24, 36, 50.

Wer ein Spiel gewinnt, zieht Block und Kartenstamm und setzt zwei für den Rock (Rocquembole) ab.

Wer ein Spiel verliert, setzt Bête, wobei zu dem Bête, um welches man spielt, Alles gerechnet wird, was an Kartenstämmen oder Paßfischen dazu gekommen ist.

Der Rock geht nach dem dritten gewonnenen Spiele, und es werden dabei nach Verabredung entweder alle Blöcke gerechnet oder nur einer; gewöhnlich rechnet man, daß zum Rock jeder Mitspieler einen Block von 12 als Extra-Bête setzt; wer gewinnt, erhält daher von jedem Mitspieler, außer der Bezahlung für das gemachte Spiel 12 Points, zieht die 10 Points vom Rock und Alles, was an Kartenstamm und Passern in dem Pot steht.

Wer auf den Rock paßt, ohne daß seine Vorhand ein Spiel angesagt hat, setzt einen Paßstift.

Wer auf den Rock bête wird, setzt doppeltes Bête und zwar wird dazu gerechnet: die viermal 12 Points, die jeder Spieler für den Rock zu zahlen hat; die 10 Points, welche den Rock bilden, die 4 für den Kartenstamm und die etwa gesetzten Passer, zusammen also mindestens 62.

Wer die Karten vergiebt oder eine Karte umschlägt, giebt noch einmal und bezahlt dafür abermals Kartenstamm und dies so oft, als er vergiebt.

Wenn im Talon eine Karte verkehrt liegt, so giebt der Kartengeber zwar noch einmal, aber ohne Stamm zu zahlen.

Die Farbe, in welcher der spielt, der die meisten Stiche angesagt hat, ist Trumpf.

Man spielt für gewöhnlich sein Spiel allein; indeß kann man auch einen Gehülfen mitnehmen, mit dem man dann zusammen mehr Stiche machen muß. Dieser Gehülfe heißt Whist und bei dem Spiele mit demselben finden ganz dieselben Regeln Statt, die für das Whist gelten, nur mit dem Unterschiede, daß gleich von allem Anfange zwei- oder auch dreimal Atout gespielt werden muß, nämlich so, daß alle Atouts, die in des Feindes Hand sitzen, gefallen sind.

Auf den Rock darf man nicht allein spielen, sondern muß einen Whist mitnehmen, wenn sich ein solcher meldet.

Will man allein spielen, so muß man dies gleich bei der Nennung der Farbe seines Spieles erklären. Unterläßt man dies, und einer der Mitspieler, der an der Reihe ist, sich zu erklären, sagt: Whist! so hat man nicht mehr das Recht, ihn zurück zu weisen.

Außer dem Ansagen der Stiche kann man auch ansagen, daß man sich

stichfrei spielen will, und dies heißt Misère; Petite Misère, wenn man eine Karte aus der Hand weglegt; Grande Misère, wenn man alle dreizehn Karten behält; Misère troquante, wenn man eine Karte aus der Hand vertauscht; Petite Misère ouverte, wenn man eine Karte weglegt und dann seine Karten aufdeckt: Grande Misère ouverte, wenn man alle dreizehn Blätter behält und aufdeckt. Misère à quatre as, wenn man alle vier Asse in der Hand hat, wobei dann eigene Spielregeln Statt finden, die wir weiter unten angeben wollen; Revolution, wenn alle vier Spieler ihre Karten aufdecken und die Gegenspieler sich berathen, wie dem Spieler ein Stich beizubringen sei.

Misère troquante, à quatre as und die Revolution sind ungewöhnliche Spiele, sollten aber mehr eingeführt werden, da sie interessanter sind, als das gewöhnliche nur durch höhere Bezahlung gesteigerte Misère.

Außer den oben angeführten Misère=Arten giebt es noch eine, an welcher alle Spieler Theil nehmen und wobei ein Jeder die wenigsten Stiche zu bekommen suchen muß; dieses Spiel heißt Misère générale, und wird dann gespielt, wenn alle Vier gepaßt haben.

Wer bei dem Misère générale die meisten Stiche bekömmt, setzt bête, wer aber die wenigsten hat, erhält nichts bezahlt, weder von den Mitspielern, noch aus dem Pot.

Wenn bei dem Misère générale zwei Spieler gleichviel Stiche als die meisten haben, so wird entweder Beiden gemeinschaftlich ein Bête angeschrieben oder es bekommt jeder eins von gleicher Größe; dasselbe gilt auch, wenn drei Spieler gleichviel und die höchsten Stiche haben, nämlich jeder vier und der Vierte einen. Da es im Boston überhaupt darauf abgesehen ist, Bête zu bekommen, wird gewöhnlich so gespielt, daß bei Misère générale bei den gleichen=meisten Stichen Jeder ein Bête bekömmt.

Es muß vor dem Spiele bestimmt werden, ob das Misère générale jedesmal gespielt werden soll, wenn gepaßt wird; ob man es bei einem Kartengeben nur dreimal spielt; ob man es blos beim Rock spielt und hier wieder, ob es nur dreimal gespielt werden soll oder so oft, als man herum paßt.

Jede Zahl der Stiche hat einen besondern Namen, den man in der Tabelle angegeben findet.

Das höchste der vorhandenen Bête geht jederzeit zuerst.

Geht der Rock, so dürfen nur sechs Stiche in der besten Farbe oder mindestens sieben in einer andern gespielt werden.

Das Misère générale spielt man zuweilen so, daß der, welcher gar keinen Stich macht, von jedem der Mitspieler vier Points bezahlt bekömmt,

uweilen aber auch so, daß er gleich dem, welcher die meisten Stiche macht, ein Bête angeschrieben erhält.

Um mit Misère eine Anzahl Stiche zu überbieten, ist, wie die Tabelle ausweist, oft keine höhere Art des Misère nöthig, sondern nur eine höhere Bezahlung, die durch Misère forcée ausgedrückt wird; hält man sein Misère für sehr gut, so kann man diese Art des Misères, auch ohne dazu getrieben zu werden, ansagen.

Wer das angesagte Spiel nicht spielen will, der kann es werfen, wenn er noch keine Karte aus seiner Hand zugegeben hat, und er bezahlt dann keine Spesen, sondern nur das Bête. Ein solcher Fall kann namentlich eintreten, wenn der ansagende Spieler in der Hinterhand sitzt und auf ein As oder As-König in einer Nebenfarbe Stiche gerechnet hat, diese Farbe aber in der Vorhand abgestochen wird.

Wer ein angesagtes Spiel gewinnt, bekömmt so viel Stiche bezahlt, als er gemacht hat und auch die Honneurs werden als Stiche bezahlt, jedoch nur nach der Taxe der angesagten Stiche.

Wer ein angesagtes Spiel verliert, muß erst so viel Stiche bezahlen, als er hätte machen sollen und dann auch noch so viel, als er weniger gemacht hat, und die Honneurs werden ebenfalls dazu gerechnet. Z. B:

Der Spieler hat sechs Stiche angesagt, mit seinem Whist zusammen aber zwölf gemacht und Beide hatten quatre honneurs; das macht also zusammen sechzehn.

Die sechzehn multiplicirt man mit der Zahl, welche in der Tabelle unter sechs Stichen und der Farbe angegeben ist, in welcher man gespielt hat, z. B. nach der ersten Tabelle in der besten Farbe mit acht; 8 + 16 = 128; die Summe die dies giebt, dividirt man mit 10, welches dann die Zahl der Einer angiebt, die man zu bezahlen hat, hier also 13, nämlich 12 für 120 und 1 für die 8; denn der übrig bleibende Rest wird für Eins gerechnet, wenn er wenigstens 5 Points ist; unter 5 Points dagegen zählt er nicht. Oder es spielt Einer 7 Stiche ohne Gehülfen, er macht zwei Unterstiche, beträgt 9, und hat deux d'honneurs in der Hand, beträgt 11; sein Spiel war in der zweiten Farbe, muß also nach der ersten Tabelle mit 10 multiplizirt werden und er hat folglich bei 110 Points 11 Marken an jeden Mitspieler zu bezahlen.

Bei den verschiedenen Arten des Misère findet eine solche Reduction nicht Statt, sondern die in der Tabelle angegebenen Zahlen bedeuten gleich ganze Marken.

Man spielt das Boston in der Regel so, daß man sich den Gehülfen

nur verbitten kann, wenn der Rock nicht geht, auf den Rock aber einen mitnehmen muß, wenn er sich dazu meldet.

Der Gehülfe hat bei Boston drei Stiche zu machen, bei 6, 7 und 8 Stichen viere und von 9 Stichen aufwärts ist keiner mehr zulässig.

Man spielt auch so, daß bei 8 Stichen der Whist 5 Stiche machen muß, in welchem Falle dann die Spieler außer den gewöhnlichen Marken für das Spiel auch noch die 10 Points für den Schlemm erhalten.

Es findet bei Boston nicht wie bei Whist ein großer und ein kleiner Schlemm Statt, sondern nur ein großer, wozu alle 13 Stiche erforderlich sind, und der, wenn er nicht durch 13 gemeldete Stiche angesagt ist, jederzeit mit 10 Marken bezahlt wird.

Wer 6 oder eine andere Anzahl Stiche angesagt hat, darf, ohne überboten zu werden, kein höheres Spiel machen, d. h. er bekömmt so viel Stiche, als er macht, und wären es alle 13, nur nach dem Ansatze bezahlt, der unter der von ihm gemeldeten Zahl von Stichen steht.

Hat ein Spieler zu wenig Stiche angesagt, z. B. 6, und er wird mit 6 in einer bessern Farbe überboten, so braucht er nicht erst auf 7 Stiche überzugehen, sondern kann ohne Weiteres 10 melden oder so viel er sich überhaupt zu machen getraut.

Ist einem Spieler sein Spiel gelassen und er hat nicht dazu gesagt: ich spiele allein, so versteht es sich von selbst, daß er einen Gehülfen mitnehmen will, und es wird dann hierauf noch einmal herumgefragt oder gepaßt.

Wer dem Spieler zur linken Hand sitzt, erklärt sich zuerst: sagt er; ich passe, so steht es dem zunächst Sitzenden frei, sich zum Whist zu erklären, und wenn auch dieser paßt, dem Dritten.

Wenn die erste oder zweite Vorhand erklärt, daß sie Whist ist oder mitgeht, so kann sie von der Hinterhand als Whist nicht überboten werden, sondern die Gehülfenschaft muß ihr bleiben.

Machen zwei Spieler zusammen weniger Stiche als sie sollen, so bezahlt nur der ein Bête, welcher seine erforderliche Anzahl Stiche nicht gemacht hat; bekömmt jeder von ihnen einen oder mehrere Stiche zu wenig, so setzen beide zusammen das Bête. Man spielt es jedoch auch so, daß Spieler und Whist die Stiche zusammenlegen und immer gemeinschaftlich verlieren. Da dies indeß eine Abweichung von der Regel ist, muß es vorher ausgemacht werden.

Jede Farbe muß bedient werden.

Wer als Spieler eine Farbe verläugnet, hat sein Spiel unbedingt ver-

loren und setzt Bête; verläugnet ein Gegenspieler, so setzt dieser Bête und der Spieler hat sein Spiel gewonnen.

Wer Misère ouverte spielt, hat den Vortheil, daß er seine Karten erst nach dem ersten Stiche aufzudecken braucht, ausgenommen bei Revolution, wo alle Spieler ihre Karten aufdecken und sich berathen, ehe ausgespielt wird.

Wer aus Versehen eine Farbe verläugnet hat, kann seinen Fehler verbessern, wenn zum nächsten Stiche noch nicht ausgespielt ist, sollte auch der Stich, in dem er fehlte, schon umgedeckt sein. Ist zum nächsten Stiche bereits wieder ausgespielt, muß der Fehlende jedenfalls Bête setzen, sollte er auch sein Versehen selbst angezeigt haben.

Hat zuerst die Vorhand nicht ausgespielt, sondern Statt derselben ein Anderer, oder im Laufe des Spiels Jemand, an dem das Ausspielen nicht war und dieser Fehler wird erst bemerkt, nachdem der Stich schon umgedeckt ist, so bleibt der, welcher ihn machte, am Spiele; wird das Versehen entdeckt, ehe der Stich umgelegt ist, so nehmen Alle, welche schon zugaben, ihre Karten wieder zurück und der spielt aus, an dem dies eigentlich war.

In der Farbe, die Jemand nennt, muß er auch spielen, selbst wenn er eine andere gemeint hat; nur so lange als noch nicht ausgespielt ist, kann er sein Versehen verbessern.

Spielt Jemand falsch an, so darf der Gehülfe, an dem das Anspielen eigentlich ist, die gezeigte Farbe nicht sogleich anspielen, sondern muß erst einen Stich vorüber gehen lassen.

Jeder gemachte Stich muß sogleich umgedeckt werden, und man darf nur den zuletzt gemachten so lange sich wieder zeigen lassen, als zum nächsten noch nicht ausgespielt ist.

Wenn ein Gegenspieler seine Karten aufdeckt, so macht er dadurch das Spiel des Gegners gewonnen und setzt Bête, es sei denn, daß er die in der Hand habenden Karten unbedingt machen müßte.

Wirft ein Spieler sein Spiel, so hat er es verloren, selbst wenn sich später zeigen sollte, daß er es eigentlich gewonnen haben würde.

Vor der Hand zuzuwerfen ist nicht erlaubt, und kann nach Beschaffenheit und getroffener Verabredung durch ein Bête bestraft werden; eben dies gilt auch von jeder Aeußerung oder von jedem Winke, wodurch das Spiel verrathen werden kann.

Wenn die vierte Hand dem Misère-Spieler einen Stich nimmt, den sie ihm hätte lassen können, so setzt sie Bête, wird jedoch von dieser Strafe befreit, wenn der Misère-Spieler doch noch einen Stich bekommt.

Wer als Spieler unrichtige Karten in der Hand hat, setzt Bête; hat

einer der Gegenspieler ein Blatt zu wenig, so setzt dieser Bete und das Spiel wird fortgespielt; hat einer der Gegenspieler ein Blatt zu wenig, ein anderer aber dieses fehlende Blatt zu viel, so gilt das ganze Spiel nicht.

Wird vor dem Ausspielen bemerkt, daß irgend Einer falsche Karten hat, so wird das Spiel zusammengeworfen und der Kartengeber giebt noch einmal, aber ohne wieder Stamm zu setzen.

Vom Spiel im Allgemeinen gelten dieselben Regeln, welche bei dem Whist, der Grundlage des Boston, (vergl. Whist) aufgestellt wurden, indeß muß es für die einzelnen Fälle dem Ueberblick jedes einzelnen Spielers anheimgestellt werden, die verschiedenen Motivirungen und Nüancirungen anzubringen. Die schwierigsten Spiele sind unbedingt das Misère générale für sich selbst, und das Gegenspiel gegen die verschiedenen Arten des Misères eines Anderen, deshalb wollen wir über beide hier noch einige besondere Spielregeln aufstellen.

Bei dem Misere gènérale ist es durchaus erforderlich, genau darauf zu achten, wie viel und welche Blätter von jeder Farbe heraus sind.

Man muß, selbst wenn man es nicht nöthig hätte, in der Hinterhand zuweilen einen Stich mit einem ganz hohen Blatte nehmen, wenn die drei übrigen Blätter sehr niedrig sind.

Man darf die niedrigsten Blätter nicht zu schnell aus der Hand geben, damit man mit ihrer Hülfe wieder irgend einen Andern an den Stich bringen kann, wenn man selbst einen nehmen mußte.

Man trachte vor allen Dingen dahin, sich eine Renonce zu machen.

Die Farben, welche ein oder gar zwei Gegenspieler Renonce haben, darf man ohne die höchste Noth durchaus nicht nachspielen, denn jene werfen darauf ihre höchsten Blätter ab, und die, welche man selbst in der Hand hat, werden dadurch verhältnißmäßig höher, als sie eigentlich sind. Eine Farbe mehrmals nachspielen, welche nur noch einer der Mitspieler in der Hand hat, nennt man bohren.

Kann man nicht umhin, viele Stiche zu machen, so muß man wenigstens versuchen, einen Unglücksgefährten zu bekommen, und daher dem die Stiche möglichst lassen, der zunächst die meisten hat.

Man nehme lieber im Anfange einige Stiche mit, ohne es gerade zu müssen, wenn man hoffen darf, deshalb noch nicht fünf zu bekommen; denn wenn einem die niedrigen Karten, die man in der Hand hat, freigespielt werden, so ist man verloren, wenn man hernach auf irgend eine Weise an den Stich kömmt.

Es ist oft rathsam, dem, der schon viele Stiche hat, einen abzunehmen,

selbst wenn man es nicht braucht, damit wo möglich ein Anderer noch eben so viele bekömmt.

Das Gegenspiel gegen angesagtes Misère ist wieder doppelter Art, nämlich entweder gegen verdecktes oder gegen offenes Misère. Gegen verdecktes Misère ist es Hauptregel, eine Farbe, die der Misère-Spieler noch bedient, so lange fortzuspielen, als sich das As noch nicht gezeigt hat.

Sitzt man hinter dem Misère-Spieler und man kann ihm den Stich nicht lassen, so muß man das höchste Blatt darauf geben, welches man in der Farbe hat, dann aber nur ein Mittelblatt ausspielen, damit der Misère-Spieler nichts Hohes in der Mittelhand darauf abwerfen kann.

Die Farben, in denen der Freund, einer oder beide, Renonce sind, muß man so lange als möglich nachspielen, selbst wenn man den Spieler nicht darin fangen kann, weil dadurch die Freunde ihre hohen Blätter in andern Farben los werden, oder sich eine neue Renonce machen können.

Sitzt man dem Spieler zur Vorhand, so muß man niedrige Blätter von einer Farbe anspielen, aber nicht gleich das allerniedrigste, um ihm seine niedrigsten Blätter aus der Hand zu locken und den Freunden Gelegenheit zu geben, ihre höchsten los zu werden.

Bei dem aufgelegten Misère gilt noch ganz besonders die Regel, eine Farbe, die der Spieler hat, so lange fortzuspielen, als er sie bedienen muß, dann aber die Farbe niedrig zu bringen, in welcher die Freunde bereits die höchsten Blätter abgeworfen haben.

Vor allen Dingen muß man auszählen, ob man den Spieler in einer Farbe unbedingt fangen kann, wenn man alle die höchsten Blätter herausfordert; das würde z. B. da der Fall sein, wo man außer mehreren hohen Blättern auch die Drei und Vier hat, der Spieler aber Zwei und Fünf.

Misère Troquant ist ganz dem gewöhnlichen Misère gleich und unterscheidet sich von demselben nur darin, daß man sich für irgend ein hohes Blatt, welches einem gefährlich ist, ein beliebiges niedriges geben läßt.

Zum Misère à quatre as muß man alle vier As in der Hand haben und aufzeigen; man braucht dann nur die letzten drei Stiche zu bedienen, während man bei allen andern Misère-Arten Farbe bekennen muß oder Bète setzt, wenn man verleugnet. Das Misère à quatre as ist daher sehr leicht zu gewinnen und unbedingt, wenn man neben den vier As auch drei Zweien, oder Zwei, Drei, Fünf, oder Zwei, Viere, Sechs in irgend einer Farbe hat.

Verschiedene Spielarten für Boston unter Vieren.

A. Grandissimo.

Dabei gilt kein Atout, sondern man muß alle Stiche auf Handkarten machen. In der Vorhand ist Grandissimo sehr leicht zu spielen, wenn man nur in einer einzigen Farbe die Karten von oben herunter unnehmbar hat. Hat man die Vorhand nicht, so muß man bei dem Anfange sehr vorsichtig sein, und namentlich darauf sehen, daß man die Gewißheit oder doch wenigstens die größte Wahrscheinlichkeit hat, in allen Farben an den Stich zu kommen, weil man sonst oft eine große Menge Unterstiche macht.

Bei dem Grandissimo werden keine Honneurs gerechnet, das Spiel aber wird um die Hälfte höher als in der besten Farbe bezahlt.

B. Russisches Boston.

Der Kartengeber giebt jedem der drei andern Spieler siebzehn Blätter, sich selbst aber nur eins und dies eine Blatt braucht nicht das unterste zu sein, sondern er kann es sich nach jeder Tour des Gebens nehmen d. h. wenn alle andern Spieler gleichviel Karten haben, nicht aber zwischen den Würfen für dieselben.

Nachdem die Karten besehen worden sind, giebt jeder Spieler ganz nach Belieben dem Kartengeber vier Blätter und nun wird angesagt und gespielt wie gewöhnlich.

Es ist zwar bei dem Wegwerfen der überflüssigen vier Blätter Hauptregel, darauf zu sehen, daß man sich eine Renonce macht, indeß muß man diese Regel doch nicht ganz unbedingt annehmen, weil es sich sonst leicht ereignen könnte, daß der Kartengeber, hätte er zufällig das As in der Hand gehabt, von jedem der drei Spieler 4 Blätter derselben Farbe in die Hand bekäme, und also 13 Stiche ansagen könnte. Eben so muß man nicht unbediengt die niedrigsten Blätter weggeben, weil dadurch der Kartengeber leicht grande Msière ouverte bekömmt, die nur mit 11 Stichen überboten werden können.

Es kommen zwar bei dieser Spielart, wie natürlich, in der Regel sehr hohe Spiele heraus, indeß muß man bedenken, daß man, wenn man nicht in der Vorhand ist, auf Nebenfarben nicht mit großer Sicherheit Stiche rechnen darf; denn da jeder Spieler dahin trachtet, sich eine Renonce zu machen, können leicht verschiedene Nebenfarben abgestochen werden, bevor man an den Stich kömmt, um die Atouts abzufordern. Auch findet man gewöhnlich ein sehr starkes Gegenspiel in einer Hand.

C. Boston Troquant.

Nachdem man angesagt und einander überboten hat, läßt sich der, welchem das Spiel geblieben ist, irgend ein beliebiges Blatt geben und giebt dem, welcher es hat, dafür verdeckt eines von seinen Blättern.

Es ist hierbei natürlich, daß man schon bei der Ansage so meldet, als hätte man das Blatt bereits.

Boston unter Dreien oder Tri-Boston.

Man werfe von Coeur die niedrigsten zehn Blätter und von den andern drei Farben die Zweien heraus.

Die drei übrigbleibenden Blätter von Coeur gelten für quatre honneurs, zwei für deux d'honneurs.

Hier ist es sehr schwierig, in Coeur zu spielen, weil nur drei Atouts vorhanden sind, und man folglich, wenn man nicht alle drei Coeur-Blätter hat, nur einmal durch Trumpf wieder an den Stich kommen kann, weil man doch einmal fordern muß.

Ein Whist findet bei dem Boston unter Dreien nicht Statt, sondern Jeder spielt für sich selbst, das Misère générale aber behält man bei.

Alle andern Regeln und Gesetze des Bostons unter Vieren gelten auch hier, nur ist Coeur immer die beste Farbe; dann folgt die aufgewählte, und endlich die beiden übrigen.

1. Zahlungstabelle.

Stiche.	Namen der Spiele.	Marken. 3. Farbe.	2.	1.
5—3	Boston	—	2	4
	Petite Misère	4	—	—
6—4	Gr. Boston	4	6	8
	Gr. Misere	8	—	—
7—4	Indépendence	8	10	12
	Gr. Misère forc.	12	—	—
8 {4, 5	Gr. Indépendence	12	16	20
	Petite Misère ouv.	20	—	—
9	Philadelphia	20	26	32
	Petite Misère ouv. forc.	32	—	—
10	Gr. Philadelphia	32	40	48
	Gr. Misère ouv.	48	—	—
11	Souveraine	48	60	72
	Gr. Misère ouv. forc.	72	—	—

Stiche.	Namen der Spiele.	Marken. 3. Farbe.	2.	1.
12	Gr. Souveraine	72	86	100
13	Concordia	100	150	200
	Schlemm	10	—	—

2. Zahlungstabelle.

Stiche.	Namen der Spiele.	Marken. 3. Farbe.	2.	1.
5—3	Boston	—	1	2
	Petite Misère	4	—	—
6—4	Gr. Boston	2	4	8
	Gr. Misère	8	—	—
7—4	Indèpendence	6	9	12
	Gr. Misère force	12	—	—
8 {4, 5}	Gr. Indépendence	8	12	16
	Petite Mis. ouv.	16	—	—
9	Philadelphia	12	18	24
	Mis. froquant	24	—	—
10	Gr. Philadelphia	16	24	32
	Gr. Misere ouv.	32	—	—
11	Souveraine	24	36	48
	Mis. à quatre as	48	—	—
12	Gr. Souveraine	32	48	64
	Revolution	64	—	—
13	Concordia	64	96	128
	Schlemm	10	—	—

3. Zahlungstabelle.

Stich.	Namen der Spiele.	4.	3.	2.	1.
5—3	Boston	1	2	3	4
	Petite Misère	4	—	—	—
6—4	Gr. Boston.	2	4	6	8
	Gr. Misère	8	—	—	—
7—4	Indépendence	3	6	9	12
	Gr. Misère forc.	12	—	—	—

Stiche.	Namen der Spiele.	4.	3.	2.	1.
8 {4/5	Gr. Indépendence	4	8	12	16
	Petite Misère ouv.	16	—	—	—
9	Philadelphia	6	12	18	24
	Petite Misère ouv. forc.	24	—	—	—
	Misere troquant	24	—	—	32
10	Gr. Philadelphia	8	16	24	—
	Gr. Misère ouv.	32	—	—	48
11	Souveraine	12	24	36	—
	Gr. Misère ouv. forc.	48	—	—	—
	Misère à quatre as	48	—	—	—
12	Gr. Souveraine	16	32	64	96
	Revolution	64	—	—	—
13	Concordia	32	64	96	128
	Schlemm	10	—	—	—

Französisches Boston.

In vieler Art ganz abweichend von der hier angegebenen und in Deutschland üblichen Spielart des Boston ist das Boston, wie es in Frankreich gespielt wird.

Hier ist der Carreau-Bube Boston, und zugleich das höchste Atout-Blatt; er zählt zu jeder Farbe, und es sind folglich 14 Atouts vorhanden. Wird indeß Carreau zur Spielfarbe gemacht, so rangirt der Bube wie gewöhnlich hinter der Dame, und der Coeur-Bube avancirt dann zu dem Range des Boston.

Jeder Spieler erhält ein Kästchen mit 120 Fischen, und in die Mitte des Tisches wird eine Tasse gesetzt, in welche die Einsätze kommen.

Die Partie besteht aus zehn Touren, acht einfachen und zwei doppelten.

Nach den zehn Touren ist die Einwilligung der vier Spieler erforderlich, um das zu theilen, was in der Tasse steht. Verweigerte dies einer der Mitspieler, dann müßte man das Spiel so lange fortsetzen, bis von dem, was in der Tasse steht, dem Weigernden nichts mehr gehört.

Nach der Partie darf ein einziger Spieler verlangen, das zusammenzuthun, was der Tasse gehört und was man ihr schuldet.

Man loset um die Plätze und darf diese während der Partie nicht wechseln.

Um den Kartengeber zu bestimmen, theilt man das Spiel in vier ungefähr gleiche Häufchen; jeder Spieler nimmt davon eines, und wer in dem seinigen den Carreau-Buben hat, giebt zuerst.

Der Kartengeber empfängt von jedem Spieler den Satz, gewöhnlich 10 Fische, thut den seinigen hinzu, legt alle in die Tasse, stellt diese rechts neben sich und ist dafür verantwortlich.

Der Kartengeber läßt links abheben und giebt rechts herum, Jedem 13 Blätter mit beliebiger Eintheilung, nur jedesmal Allen gleich viele. Das unterste Blatt schlägt er auf. Dieses bezeichnet die beste Farbe und muß so lange liegen bleiben, bis ausgespielt ist.

Gesehenes Blatt, weggeworfenes Blatt. Wenn eine Karte gesehen worden ist, ohne daß dies die Schuld des Kartengebers war, giebt er noch einmal; im entgegengesetzten Falle geht das Geben weiter, ohne daß die Tasse getheilt wird.

Man spielt Boston nur in zwei Farben, welche man die gute und die kleine nennt. Die gute wird durch die Karte bezeichnet, die bei dem ersten Geben aufgedeckt wurde, und bleibt die ganze Partie hindurch die gute. Während der folgenden Touren ist es die aufgedeckte Karte, welche die kleine Farbe bezeichnet; wenn zufällig die aufgeschlagene Karte wieder von der guten Farbe ist, so bleibt sie, und man spielt nur in der guten.

Um in den vier Farben zu spielen, muß man Solo oder Indépendance sagen, wovon weiter unten gesprochen wird. Im Allgemeinen aber vermeide man die Mannigfaltigkeit der Farben, denn die Passer vergrößern den Satz.

Die Tasse, welche der Geber rechts neben sich setzte, deutet den an, der nach ihm geben soll. Bevor der Kartengeber abheben läßt, zählt er die Tasse nach, denn er ist, wie erwähnt, dafür verantwortlich.

Wenn die, welche die Tasse gewonnen haben, sie nicht einziehen, bevor wieder abgehoben ist, bleibt Alles, was darin steht, für die nächsten Gewinner.

Sobald die Tasse an ihrem Platze steht und abgehoben ist, darf Niemand mehr einen Gewinn in Anspruch nehmen.

Wer rechts neben dem Kartengeber sitzt, ist Vorhand, und hat das Recht, zuerst zu sprechen. Er darf verlangen, in einer Farbe zu spielen, die er dadurch bezeichnet, daß er eines seiner Blätter verdeckt auf den Tisch legt; aber er darf die auf den Tisch gelegte Karte weder nennen, noch zeigen. Will er nicht spielen, so sagt er: Ich passe.

Wer einmal gepaßt hat, darf dann nicht mehr spielen, wer aber ausgesprochen hat: Ich frage, der muß spielen.

Die zum Spiel gezwungene Person muß sagen, ob sie in der guten oder in der kleinen Farbe spielen will, und darf nur in der von ihr gemeldeten Farbe ansagen.

Wenn alle vier Spieler passen, geht die Tasse zu dem nächsten Kartengeber über. Wenn die Vorhand fragt, so hat der Zweite das Recht, zu passen oder es anzunehmen. Nimmt der Zweite es an, so bildet sich die erste freiwillige Gesellschaft zwischen den beiden ersten Spielern, welche hoffen, die Tasse zu gewinnen, und die beiden Andern bilden dann eine zweite Gesellschaft zur Vertheidigung.

Paßt der Zweite, so hat der Dritte das Wort, und kann entweder annehmen oder ebenfalls passen. Thut er dies, so hat der Letzte das gleiche Recht.

Wenn die ersten drei passen und der Letzte fragt, so hat natürlich wieder der Erste das Wort, doch nur noch, um anzunehmen oder zu passen, nicht aber, um selbst zu spielen.

Paßt er, so darf der Zweite annehmen, paßt auch dieser, der Dritte.

Für den Fall, daß der Spieler keinen Gehülfen findet, muß er allein gegen die drei Uebrigen spielen, allein in diesem Falle braucht er nur fünf Stiche zu machen.

Man darf nie, weder durch Worte noch durch Zeichen die Farben andeuten, die der Gehülfe spielen soll; thut man dies dennoch, so haben die Gegenspieler das Recht, das Spiel nicht gelten zu lassen.

Eine falsche Ansage zieht keine Strafe nach sich; wenn z. B. ein Spieler Coeur sagt und wirft Treff auf den Tisch, so bleibt Treff, und man spielt darin.

Wenn unter Zweien gespielt wird, gelten Fehler, Gewinn und Verlust gemeinschaftlich, ausgenommen die Fälle, die wir weiter unter bei den Stichen und den Renoncen angeben werden.

Die Frage eines Spielers kann durch die höhere eines andern Spielers aufgehoben werden. Z. B. wenn ein Spieler in der kleinen gefragt hat, und ein anderer fragt in der guten, so gilt die Frage des Ersten nicht. Im Allgemeinen wird jede Frage durch eine höhere annullirt. Die Fragen oder Ansagen gehen in der folgenden aufsteigenden Reihenfolge: Frage in der Kleinen — Frage in der Guten — Frage Solo klein Indépendance — groß Indépendance — die Frage, allein neun Stiche in der anzusagenden Farbe zu machen, — die Frage, neun Stiche in der

kleinen zu machen, — die Frage auf neun Stiche in der guten, — die Frage auf Misère.

Wenn alle vier Spieler passen, werden neue Sätze gemacht, und das Geben geht weiter.

Wer gezwungen allein spielt, braucht nur fünf Stiche zu machen, um den Inhalt der Tasse zu ziehen, und von den drei Uebrigen nach dem später folgenden Tarif für das Spiel bezahlt zu werden. Macht er weniger als fünf Stiche, so gehört der Inhalt der Tasse den drei Gegenspielern, und er muß außerdem Jedem so viel bezahlen, als er für fünf Stiche bekommen hätte.

Ist die Frage angenommen, so müssen der Fragende und der Annehmende zusammen wenigstens acht Stiche machen, um den Inhalt der Tasse zu ziehen und nach dem Tarif bezahlt zu werden. Der Frager und Annehmer, welche nicht die erforderlichen Stiche machen, zahlen den Gegenspielern so viel, als sie bekommen haben würden, wenn sie acht Stiche gemacht hätten. Außerdem setzen sie in die Tasse so viel als darin stand, Bête.

Der Spieler, welcher Indépendance oder Solo fragt, muß wenigstens acht Stiche machen, um die Tasse zu ziehen und außerdem nach dem Tarif bezahlt zu werden. Verliert er, so bezahlt er eben so viel, als er im Fall des Gewinnes bekommen hätte.

Das Misère besteht darin, nicht einen einzigen Stich zu machen. Es gilt dabei weder der Boston noch Atout. Gewinnt der Spieler sein Misère, so zieht er die Tasse und wird außerdem nach dem Tarif bezahlt. Im Fall des Gewinnes bezahlt er den Boston nicht, und bekömmt ihn nicht bezahlt; verliert er und hat den Boston nicht, so bezahlt er jedem Mitspieler außer dem Satz für das Misère noch 2 Fische.

Der Spieler, welcher den Boston hat, bekömmt von jedem Mitspieler 2 Fische. Das nennt man Honneur bezahlen.

Die Stiche, welche ein Spieler über die macht, zu denen er verpflichtet ist, werden ihm nach dem Tarif bezahlt. Wenn er alle Stiche macht, was man Vole oder Chelem (Schlemm) nennt, werden das Spiel und die Ueberstiche doppelt bezahlt. Der Frager, der nicht unterstützt wird, macht schon mit acht Stichen Schlemm.

Frager und Annehmer müssen zusammen acht Stiche machen, d. h. der Spieler 5, der Gehülfe 3. Machen sie weniger als 8 Stiche, so zahlt der, welcher seine Anzahl nicht machte, allein das Bête und den Gegenspielern außerdem noch 2 Fische, was man Consolation nennt. Der Verbündete, welcher seine Anzahl Stiche machte, verliert und gewinnt nichts.

Die gemachten Stiche darf man nicht ansehen, nur den letzten, und auch diesen nur so lange, als zu dem nächsten noch nicht ausgespielt ist.

Man ist nicht gezwungen zu überstechen oder mit Atout zu coupiren, muß aber die gespielte Farbe zugeben, wenn man sie hat.

Der freiwillige Gehülfe, der falsch zugiebt oder absticht, gewinnt nichts, und eben so wenig sein Verbündeter, selbst wenn sie acht Stiche oder sogar mehr machen. In diesem Falle bleibt der Satz in der Tasse stehen, und wer Renonce macht, setzt Bète.

Wenn der, welcher Renonce macht, mit seinem Gehülfen zusammen weniger als acht Stiche bekömmt, gehört die Tasse den Gegnern; der Renoncirende bezahlt die Gegenspieler allein und außerdem noch zwei Fisch, ein Bète für den Verlust und eines für die Renonce.

Wenn der Solospieler renoncirt, und er gewinnt, so bleibt der Satz stehen; er setzt Bète und bekömmt nichts von den Gegenspielern. Verliert er, so setzt er doppeltes Bète, zahlt so viel, als er gewonnen hätte, und außerdem 2 Fische Consolation.

Jeder gewinnende Spieler muß sich sogleich bezahlen lassen; er darf nichts mehr fordern, sobald die Karten zu dem nächsten Geben abgehoben sind.

Zahlungs-Tarif.

Frage in kleiner Farbe, angenommen und gewonnen.

Einfache Tour. — Die Spielenden empfangen jeder von einem der andern Spieler: Für die erforderlichen 8 Stiche, welche man Consolation nennt, 2 Fische; 9 Stiche 4; 10 Stiche 6; 11 Stiche 8; 12 Stiche 10 Fische.

Bei dem 13. Stiche wird wegen des Schlemm Alles doppelt bezahlt. Folglich für 13 Stiche:

1. Die Pflicht	4 F.
2. 5 Stich über die Pflicht, jeder 4	20 „
Zusammen	24 F.

Frage in der Guten, angenommen und gewonnen.

Einfache Tour. — Für die Pflicht (8 Stiche) 4 Fische; für 9 Stiche 8; für 10 Stiche 12; für 11 Stiche 16; für 12 Stiche 20 Fische.

Bei dem 13. Stiche wird wieder Alles doppelt bezahlt, zusammen 48.

Indépendance oder Solo in kleiner Farbe und gewonnen wird doppelt bezahlt.

Einfache Tour. — Wer Indépendance oder Solo gewinnt, bekömmt von jedem Gegenspieler: Für die Pflicht von 8 Stichen 16 Fische; für 9 Stiche 20; für 10 Stiche 24; für 11 Stich 28; für 12 Stiche 32.

Bei dem 13. Stiche wird Alles doppelt bezahlt, und zwar:

1. Für die Pflicht	32 F.
2. Für jeden über 8 = 5 Stiche	40 „
Zusammen	72 F.

Indépendance oder Solo, gute Farbe und gewonnen, doppelt.

Einfache Tour. — Für die Pflicht 32 Fische; 9 Stiche 40; 10 Stiche 48; 11 Stiche 56; 12 Stiche 64.

Bei dem 13. Stich:

1. 13 Stiche	64 F.
2. 5 Ueberstiche, jeder mit 16	80 „
Zusammen	144 F.

Frage in kleiner Farbe, angenommen und verloren.

Einfache Tour. — Die Vertheidiger empfangen, jeder von einem der Spieler, für die verlorene Pflicht 2 Fische; für einen verlorenen Stich 2, zusammen 4.

Bei dem 13. Stich:

1. Für die verlorene Pflicht	4 F.
2. Für den Schlemm, der Stich zu 4	52 „
Zusammen	56 F.

Frage in guter Farbe, angenommen und verloren.

Einfache Tour. — Die Fragenden, welche verlieren, bezahlen das Doppelte dessen, was bei der kleinen Farbe angegeben wurde.

Indépendance oder Solo, in kleiner Farbe verloren.

Einfache Tour. — Der Verlierende zahlt an jeden Mitspieler:

1. Für das verlorene Solo	16 F.
2. Für einen Unterstich	4 „
Zusammen	20 F.

Bei dem 13. Stiche:

1. Für den verlorenen Solo	. . . .	32 F.
2. Für Schlemm oder 13 Stiche zu 8 Fisch	. . . .	104 „
	Zusammen	136 F.

Indépendance oder Solo in der guten Farbe verloren.

Einfache Tour. — Der verlorene Solo in der guten Farbe zahlt Alles doppelt, was in dem vorstehenden Tarif angegeben wurde.

Frage in kleiner Farbe, nicht angenommen und gewonnen.

Einfache Tour. — Wer fragt und keinen Gehülfen bekömmt, braucht als Pflichttheil nur 5 Stiche zu machen.

Er gewinnt für seine Pflicht 2 Fisch; für einen Stich darüber 4; 2 Stich 6; 3 Stich 8; 4 Stich 10; 5 Stich 12; 6 Stich 14; 7 Stich 16.

Da er mit dem achten Ueberstiche Schlemm macht, bekömmt er:

1. Für das Spiel	. . . .	4 F.
2. Für jeden der 8 Ueberstiche 4	. . . .	32 „
	Zusammen	36 F.

Frage in guter Farbe, nicht angenommen, und gewonnen.

Einfache Tour. — Das Doppelte der vorstehenden Sätze.

Frage in kleiner Farbe, nicht angenommen, und verloren.

Einfache Tour. — Wer seine Pflicht von fünf Stichen nicht macht, zahlt jedem der andern Spieler: Für seine verfehlte Pflicht 2; für einen Unterstich 2, zusammen 4.

Bei 5 Unterstichen zahlt er:

Für das verlorene Spiel	. . . .	4 F.
2. Für jeden der Unterstiche 4	. . . .	20 „
	Zusammen	24 F.

Frage in guter Farbe, angenommen und verloren.

Doppelte Tour. — Bei der doppelten Tour betragen alle Zahlungen das Doppelte der oben angegebenen Sätze. Ein Beispiel wird genügen, dies deutlich zu machen:

Frage in kleiner Farbe, angenommen und gewonnen.

Doppelte Tour. — Wenn gefragt und angenommen wird, bekömmt jeder Gewinner von einem der Gegner: Für die acht Pflichtstiche 4 Fisch; für 9 Stiche 8; für 10 Stiche 12; für 11 Stiche 16; für 12 Stiche 20 Fisch.

Bei dem 13. Stich wird Alles doppelt bezahlt, also:

Für 8 Stiche	8 F.
Für jeden der 5 Ueberstiche oder Schlemm 8	40 „
Zusammen	48 F.

Boston von Fontainebleau.

Jeder Spieler setzt, wenn er giebt, 50 Fisch in die Casse. Wer, bevor ausgespielt wird, erklärt, daß er carte blanche hat, bekömmt von jedem der andern Spieler 10 Points.

Wenn man Schlemm zu Zweien macht, wird nicht blos der Schlemm bezahlt, sondern auch die Frage und die Honneurs.

Die Spiele überbieten einander hier so:

Frage.

Indépendance (6 Stich.)

Petite Misère. Jedoch darf es nicht in schlechter Farbe angesagt werden, sondern nur in der besten. Wenn man nicht treibt, kann man es in jeder beliebigen Farbe aufsagen.

Sieben Stich.

Piccolissimo. (Misère, wobei man kein Blatt weglegen und nur einen Stich machen darf.)

Acht Stich.

Grande Misère; d. h. in bester Farbe, wenn man damit überbietet, sonst in jeder beliebigen.

Neun Stich.

Misère à quatre as.

Zehn Stich.

Petite Misère ouverte; zum überbieten in der besten Farbe, sonst in welcher man will.

Elf Stich.

Grande Misère ouverte; überbietend nur in der besten Farbe.

Zwölf Stich.

Boston allein, oder alle 13 Stiche.

Aufgelegtes Boston oder Schlemm. Dabei legt nur der Spieler seine Karten offen auf den Tisch.

Boston von Fontainebleau wird nach folgender Tabelle bezahlt:

	Pique.	Treff.	Carreau.	Coeur.
5 Stich allein oder 8 Stich zu Zweien . .	4	8	12	16
Drei Honneurs	3	6	9	12
Vier Honneurs	4	8	12	16
Jeder Ueberstich	1	2	3	4
Schlemm oder Boston zu Zweien	50	100	150	200
6 Stiche oder Indépendance	6	12	18	24
Drei Honneurs	4	8	12	16
Vier Honneurs	6	12	18	24
Jeder Ueberstich	2	4	6	8
Petite Misère	16	32	48	64
7 Stich	9	18	27	36
Drei Honneurs	6	12	18	24
Vier Honneurs	9	18	27	36
Jeder Ueberstich	3	6	9	12
Piccolissimo	24	48	72	96
8 Stiche	12	24	36	48
Drei Honneurs	8	16	24	32
Vier Honneurs	12	24	36	48
Jeder Ueberstich	4	8	12	16
Grande Misère	32	64	96	128
9 Stiche	15	30	45	60
Drei Honneurs	10	20	30	40
Vier Honneurs	15	30	45	60
Jeder Ueberstich	5	10	15	20
Misère des quatre as	40	80	120	160
10 Stiche	18	36	54	72
Drei Honneurs	12	24	36	48
Virr Honneurs	18	36	54	72
Jeder Ueberstich	6	12	18	24
Petite Misère ouverte	48	96	144	192
11 Stiche	21	42	63	84
Drei Honneurs	14	28	42	56
Vier Honneurs	21	42	63	84
Jeder Ueberstich	7	14	21	28
Grande Misère ouverte	56	112	168	224

	Pique.	Treff.	Carreau.	Coeur.
12 Stiche	24	48	72	96
Drei Honneurs	16	32	48	64
Vier Honneurs	24	48	72	96
Jeder Ueberstich	8	16	24	32
Boston oder Schlemm allein	100	200	300	400
Aufgedecktes Boston oder Schlemm . .	200	400	600	800

Bouillotte.

Das Bouillotte-Spiel stammt aus der französischen Revolution, und zwar aus der Zeit des Directoriums. Es ist das umgewandelte, früher sehr beliebte Brelan (s. dieses.) Die Directoren, welche damals ihren Sitz in dem Palast des Luxemburg unter dem Vorsitze von Barras hatten, wünschten ein neues Spiel, und erfanden die Bouillotte. Bei dieser Gelegenheit sagte die schöne Madame Tallien, welche in dem Garten des Luxemburg spazieren ging: „Da oben schwitzen fünf Könige Blut und Wasser, um ein Brelan für Buben zu machen.“

Die Bouillotte hat indeß über das Epigramm gesiegt. Unter dem Kaiserreich war sie das Spiel der Staatsmänner; sie hat das Ecarté entfernt; Bouillotte ist das Spiel der großen Aufregungen geworden, und ist noch jetzt in der Pariser Gesellschaft in solchen Kreisen beliebt, in denen man nur beschränkte Summen verlieren will. Die französischen Grenzen hat es unseres Wissens nicht überschritten.

Die Erfindung des Brelan, welche der des Bouillotte vorausging, ist sehr alt, und man darf sogar vermuthen, daß sie der der neuern Karten sehr bald gefolgt ist. Unter Karl IX. bereits wurden die Spielhäuser **Brelans** genannt, wie es aus einer Verordnung dieses Königs gegen das Spiel hervorgeht.

Der Zufall drei gleicher Karten findet sich in vielen alten Spielen, z. B. im Hock, im Pochen, im Commerce, Ambigüe rc.

Brelan war bereits unter Ludwig XIV. verboten, wie wir dies aus den Versen Boileaus erfahren:

> Von unfolgsamen Schülern eine Schaar,
> Zu dem verbotenen Brelan sich setzt rc.

Das Brelan widerstand indeß allen Verfolgungen. Unter Ludwig XIV. verboten, erschien es mit größerer Gewalt als je unter Ludwig XV., und blieb dann bis zu seiner Umwandlung in Gunst.

Die große Kunst besteht bei dem Bouilotte darin, sein Geld zur rechten Zeit zu setzen und es nie unüberlegt zu wagen.

Bouilotte wird auf verschiedene Arten gespielt. Zunächst wollen wir nur die Regeln der gewöhnlichen Weise angeben, und dann bei den verschiedenen Abarten die darauf bezüglichen Regeln folgen lassen.

Allgemeine Regeln.

Man spielt zu fünf, zu vier oder zu drei Theilnehmern.

Zu Fünfen wirft man aus dem Piquet-Spiele (s. d. Einleitung) die Sieben und die Zehnen, so daß also nur 24 Blätter bleiben.

Zu Vieren werden außerdem auch noch die Buben hinaus geworfen, und es bleiben folglich nur 20 Blätter.

Zu Dreien bleiben nur die As, die Könige, die Neunen und die Achten, also 16 Blätter.

Es sind zu dem Bouillotte zwei Spiele erforderlich, welche auf der Rückseite von ungleicher Farbe sein müssen.

Jeder Spieler erhält eine gleiche Anzahl von Fischen und Zahlpfennigen, denen man nach Uebereinkommen einen Preis giebt; gewöhnlich gilt der Fisch fünf Marken.

Das Loos entscheidet über den Platz, den jeder Spieler einzunehmen hat.

Zu diesem Zwecke nimmt man eben so viele Karten, als Spieler sind. Diese Karten wählt man in der Reihenfolge, von dem König abwärts. Man mischt sie, und bietet sie verdeckt den Spielern, von denen jeder eine zieht. Der, welcher den König gezogen hat, wählt sich den Platz, und dann setzen sich die Uebrigen rechts herum, nach der Reihenfolge ihrer Karten.

Vor der Vertheilung der Karten setzt der Geber eine Marke; diese nennt man den Satz.

Kömmt kein Spiel heraus, so wird bei der zweiten Tour der Satz verdoppelt, vorausgesetzt, daß keine Carre herauskömmt.

Das As zählt 11, die Figuren 10 und die andern Karten so viel, als sie Augen haben. Das As ist die höchste Karte, und zieht die andern Blätter derselben Farbe, die im Spiele sind, nach sich.

Der Spieler, welcher den König bekommen hat, fängt an. Er mischt die Karten, läßt den linken Nachbar abheben und giebt rechts herum. Die Karten werden einzeln gegeben. Wenn jeder Spieler drei Karten er-

halten hat, wirft der Kartengeber das nächste Blatt auf, indem er es, eben so, wie den Talon, rechts neben sich legt.

Das zweite Spiel wird rechts neben die Person gelegt, welche das nächste Mal geben muß und von dem Spieler vorgemischt, welcher dem Kartengeber gegenübersitzt.

Wenn vergeben ist oder wenn ein Blatt umgekehrt lag, wird von demselben Spieler nochmals gegeben; hat indeß ein Blatt umgelegen, so erhält dennoch jeder Spieler seine drei Blätter, um zu sehen, ob keiner Brelan hat; denn der Brelan wird trotz des Vergebens bezahlt.

Brelan hat man, wenn man drei gleiche Karten in der Hand hat, drei As, drei Damen 2c.

Brelan gewinnt über die Augen.

Es giebt in dem Bouillotte zu Vieren sechs verschiedene Brelans, nämlich vom As, vom König, von der Dame, von der Neun, von der Acht und Brelan-Carré.

Der Brelan vom As geht über den vom König; dieser über den von der Dame, und so herab, nach dem Werthe der Karten.

Brelan-Carré ist der höchste von allen; man hat ihn, wenn man drei gleiche Blätter in der Hand hat und das aufgeschlagene Blatt das vierte gleiche ist.

Brelan-Carré à l'anglaise nennt man es, wenn einer der Spieler einen gewöhnlichen Brelan von höheren Blättern als der Brelan-Carré hat, und dann das oberste oder unterste Blatt des Talons umschlagen darf, um dadurch die Möglichkeit zu gewinnen, einen höhern Brelan-Carré zu bekommen.

Im Mistigri ist noch ein Brelan mehr, der Brelan-Mistigri. Dieser besteht, wenn sich die Trefle-Dame bei zwei Karten von gleichem Werth und gleicher Farbe befindet.

Hohe Partien werden gewöhnlich ohne Brelan und zu Vieren gespielt.

Wer die Vorhand hat, kann sich carriren, das heißt, er setzt eben so viele Marken, als bereits im Spiele stehen. Der zweite Spieler kann den ersten décarriren, indem er den ganzen Satz verdoppelt. Das heißt contrecarriren.

In dem carriren liegt der Vortheil, daß, wenn Alle passen, Satz und Carre dem gehören, der carrirt hat, und daß dieser, wenn er halten muß, sich zuletzt zu erklären braucht.

Aus seiner Carre darf man nie etwas zurücknehmen.

Die erste Person, die rechts neben dem Geber sitzt, meldet, wenn sie nicht carrirt ist, nach ihrer Karte, daß sie das Spiel mit der gesetzten

Anzahl von Marken, oder mit so viel Fischen, als sie selbst hinzusetzen will, hält; ist ihr Spiel nicht hinreichend, so paßt sie.

Wenn der erste Spieler gesprochen hat, antworten die andern nach einander, indem sie entweder den gebotenen Satz halten, oder gegen den Ersten zurückstoßen, d. h. indem sie sich erbieten, um mehr Marken oder Fische zu spielen, wie er gesetzt hat.

Man sieht also, daß der so überbotene Spieler die Marken und Fische, die er vor sich hat, auf das erste Mal verlieren kann, worauf er dann seinen Platz einem Andern abtreten muß. Dies geschieht indeß nicht, wenn man auf die Stunde, die halbe Stunde, oder, wenn man zu Fünfen ist, auf die Viertelstunde spielt. In dem ersten Falle verläßt man die Partie; in dem zweiten darf man dies erst nach Ablauf der festgesetzten Zeit.

Wenn mehrere Spieler halten, so ist es an dem, welcher das Spiel eröffnet hat, und dann, immer rechts herum, an den Andern, zu erklären, ob er ohne mehr hält, d. h. ohne höher spielen zu wollen, als den stehenden Satz. Welche Art des Spieles er auch gewählt haben mag, kann der Nächstfolgende zurückstoßen; und dann müssen alle die Spieler, welche vor ihm sind, entweder halten oder zurücktreten, indem sie die gesetzten Marken bezahlen. So kann Jeder, wenn an ihn die Reihe kömmt, zurückstoßen, und Alle sind gezwungen, sich dem stärksten Rückstoß zu fügen. Doch kein Spieler kann mehr verlieren, als was er vor sich liegen hat, was man seinen vatout nennt. Uebrigens gewinnt man in diesem Falle auch nur so viel, wie man wagte, wenn auch viel mehr in dem Spiele steht.

Wenn das Spiel endlich so weit gediehen ist, daß nicht mehr zurückgestoßen wird, und daß man gehalten oder sich zurückgezogen hat, decken die sämmtlichen Spieler ihre Karten auf. Dann suchen die Spieler, welche noch betheiligt sind, das Spiel zu machen, d. h. mit Karten von derselben Farbe aus den Blättern ihrer Nachbarn, die nicht mehr mitgehalten haben, so viel als möglich zu bekommen.

Das As bemächtigt sich aller Karten seiner Farbe, und eben so auch der König, wenn das As nicht im Spiel ist. Wer dann die stärksten Augen hat, gewinnt, und bei gleichen Augen der, welcher die Vorhand hat.

Wenn man mit Unglück spielt, kann es kommen, daß man seine letzte Marke setzen muß, wenn man Karten giebt; dann heißt man Tapezier.

Hat der Tapezier die höchsten Augen, so gewinnt er, indeß nur das, was gesetzt ist.

Der Tapezier kann allein dadurch, daß er dies ist, das Spiel eröffnen, denn dazu ist nöthig, daß man sich carrirt; er kann sich aber nicht

carriren, weil er dazu keine Marken mehr hat. Ist das Spiel offen, so hält der Tapezier es gezwungener Weise.

Wer Brelan hat, bekömmt von jedem Mitspieler eine Marke. Sind zwei Brelans heraus, so werden alle beide bezahlt, doch der, welcher den höheren Brelan hat, bezahlt den niederen nicht.

Der Brelan gewinnt gegen die stärksten Augen.

Der Brelan-Carré wird doppelt bezahlt.

Die Marken für den Brelan bezahlen, heißt **begießen**.

Es ist Regel, daß wenn drei Spieler halten, und zweie von ihnen gegeneinander mehr gesetzt haben, als der dritte, welcher das Spiel gewinnt, derjenige der Beiden, welcher von dem Andern durch das Spiel des Gewinners gewinnen kann, das Geld dieser Andern nimmt und dem Dritten das Doppelte dessen bezahlt, was er vor sich stehen hat, ohne Beeinträchtigung der Rechte des Gewinners.

Die beiden folgenden Beispiele mögen dies deutlich machen.

Erstes Beispiel.

Peter hat 200.

Hans	Kunz
....	175.

Paul 15.

Paul macht **Alles**, indem er das Spiel eröffnet. Peter und Kunz halten. Kunz stößt 50. Peter hält sie, und bietet Alles. Kunz tritt zurück.

Wem gehören die 50?

Peter, welcher Paul zwei Mal 15, also 30 zahlen muß, aus dem Grunde, weil man nicht mehr gewinnen kann, als man vor sich stehen hat.

Zweites Beispiel.

Der erste Spieler hat vierzig in Pique und 10 Satz.

Der zweite Spieler hat vierzig in Coeur u. 40 Satz.	Vierter Spieler unbetheiligt.

Der dritte Spieler. Neune in Pique und zwei gleichgültige Blätter. 60 Satz.

Der erste Spieler gewinnt durch die Vorhand, doch da er nur 10 besitzt, bezahlt ihm der dritte Spieler zwei Mal 10 von den 40, welche der zweite gegen den dritten verliert, weil dieser die Neune in **Pique**, der Gewinnfarbe, hat, ein Blatt, durch welches er ebenfalls 40 gegen den zweiten Mitspieler hat.

Hätte der Zweite gewinnen sollen, so hätte der Erste passen müssen.

Um den Vortheil der Vorhand aufzuwiegen, ist dieser mögliche Vortheil dem gewährt, welcher die Hinterhand hat.

Das herrschende Prinzip ist, daß es nur eine gewinnende Farbe geben kann.

Gesetze des Spieles.

Die Plätze werden nach der Bestimmung des Looses eingenommen.

Die gewöhnliche Mise besteht aus 5 Marken und 5 Fischen, von denen jeder 5 Marken gilt; im Ganzen kann also ein Spieler nicht mehr als 30 Points verspielen.

Die Karten werden einzeln bis zu dreien gegeben und die dann folgende aufgedeckt.

Bemerkt man, daß eine Karte markirt ist, so giebt man nicht weiter, sondern nimmt ein anderes Spiel.

Wirft man aus Versehen ein Blatt um oder liegt im Talon eines verkehrt, so giebt man mit dem zweiten Spiele nochmals, zuvor indeß giebt man aus, um zu sehen, ob einer der Spieler Brelan hat.

Der einfache Brelan bekömmt von jedem Mitspieler zwei Marken, der Brelan-Carré viere.

Wenn Niemand das Spiel eröffnet, giebt derselbe Kartengeber nochmals und jeder Spieler setzt eine Marke.

Man hält nie weniger, als den Satz.

Jede Partie muß mit gleichen Sätzen angefangen werden.

Im Laufe einer Partie darf kein Spieler von seinem Satze etwas zurücknehmen. Eben so wenig darf er etwas hinzufügen, bevor er Alles verloren hat.

Wer seine sämmtlichen Fische und Marken verloren hat, kann sich mit einer beliebigen Summe wieder einkaufen, es müßte denn vorher anders bestimmt worden sein.

Ein Spieler, der sich wieder einkauft und am Kartengeben ist, giebt nicht, sondern die Vorhand geht weiter. Eben so ist es auch bei einem wiedereintretenden Spieler.

Ein Spieler kann Karl der Große werden, wenn es ihm gut dünkt.

Man carrirt sich, indem man den Satz verdoppelt.

Man contrecarrirt, indem man die Carre verdoppelt.

Man tricarrirt sich, indem man die Contrecarre verdoppelt.

Der Spieler, welcher gepaßt hat, bevor das Spiel eröffnet war, kann gegen den halten, der es eröffnet.

Der Spieler, welcher nach Eröffnung des Spieles gepaßt hat, darf daran nicht mehr Theil nehmen.

Wenn mehrere Spieler halten, muß der, welcher dem Eröffnenden zunächst rechts sitzt, erklären, wie viel er spielt, abgesehen von dem Rückstoß der andern Spieler, welche halten.

Der, welcher eröffnet und gehalten hat, und nicht mehr mithalten will, was ihm zurückgestoßen wird, tritt zurück, indem er bezahlt, was er gehalten hatte.

Wenn ein Spieler das Wort hat und will sich dessen nicht zum Rückstoß bedienen, tritt er es dem Mitspieler zu seiner Rechten ab.

Jeder einfache Brelan setzt eine Marke auf den Leuchter ab, jeder Brelan-Carré zwei.

Der Leuchter ist für den Wirth bestimmt, und da, wie aus den Regeln hervorgeht, der Leuchter sehr stark bedacht ist, werden bei mehreren Bouillotte-Tischen und hohem Satz oft die ganzen Kosten der gegebenen Gesellschaft durch den Leuchter gedeckt.

Bouillotte nach Uebereinkommen.

Bouillotte mit gezwungener Carre.

Spielt man mit gezwungener Carre, so erhöht man den Werth der Marken.

Der Kartengeber allein setzt eine Marke. Diese dient sowohl als Paßstift wie als Carre.

Bei der Partie mit gezwungener Carre können die Nachhand und der Erste zugleich auf dem Teppich sein.

Bouillotte mit auskellern.

Jeder Spieler, welcher seinen ganzen Keller verloren hat, zieht sich aus dem Spiele zurück, um einem Eintretenden, wenn sich ein solcher findet, Platz zu machen.

Die neu eintretenden Spieler folgen in der Reihe der austretenden.

Wenn zwei oder drei Spieler mit einem Schlage ausgekellert werden, darf der, welcher von ihnen die Vorhand hatte, zuerst wieder eintreten.

Der Spieler, welcher Impromptü gemacht hat, kann sich augenblicklich wieder einkellern.

Ein Spieler ist nicht ausgekellert, so lange ihm noch eine Marke bleibt.

Bouillotte unter Dreien.

In der Bouillotte unter Dreien wird die Wirthschaft von dem Spieler gemacht, welcher links neben dem Kartengeber sitzt.

Bouillotte mit Mistigri-Brelan.

Der Mistigri-Brelan wird wie der einfache Brelan bezahlt.

Der kleinste Mistigri-Brelan schlägt die besten Augen.

Bouillotte Saint-James.

Der Brelan Saint-James wird mit zwei Marken bezahlt. Er gewinnt gegen die Augen.

Der Brelan-misti mit Aufschlag wird ebenfalls mit zwei Marken bezahlt.

Der Brelan-Carré-Saint-James wird mit 4 Marken bezahlt.

Der gewöhnliche Brelan-Carré bekömmt auch nur vier Marken, schlägt aber den Brelan-Carré-Saint-James.

Bouillotte ohne Brelan.

Man kann nie einen stärkeren Keller anlegen, als der, welcher durch die Eintrittsmise festgesetzt ist.

Jeder Spieler, welcher das ebenfalls festgesetzte Maximum des Kellers erreicht, zieht sich aus dem Spiele zurück, wenn ein Anderer da ist, der einzutreten wünscht. Ist dies nicht der Fall, so zieht er aus seinem Keller das zurück, was über die Eintritts-Mise darin ist.

Wer Impromptü macht, kellert sich wieder.

Passen heißt spielen. Es ist also nicht mehr Impromptü machen, wenn man den Betrag seines Kellers bei dem zweiten Male Kartengeben verliert, auch wenn man bei dem ersten gepaßt hat.

Wenn ein Spieler Karl den Großen macht, ohne auszutreten, kann einer der andern drei Spieler den Platz mit ihm wechseln. Dies Recht kömmt dem zu, der es zuerst in Anspruch nimmt.

Wenn zwei Spieler austreten, der eine, weil er Karl den Großen macht, und der andere, weil sein Keller geleert ist, muß der Platz des Letztern von dem Spieler eingenommen werden, welcher der Erste zum Eintreten ist.

Ueber den Eintritt der Spieler sehe man oben.

Altes Bouillotte.

Es wird zu Fünfen gespielt.

Man wirft aus dem Piquetspiel nur die Sieben weg.

Der erste Keller besteht aus fünf Fischen und fünf Marken; jeder Fisch gilt fünf Marken.

Das Passen beträgt eine Marke für jeden Spieler.

Brelan wird wie in dem gewöhnlichen Bouillotte bezahlt.

Wer sich carrirt, giebt eine Marke auf den Leuchter.

Der Leuchter bekömmt eine Marke von dem Doppel-Paß; der Drei-Paß bezahlt nichts, der Vier-Paß zwei Marken.

Die Dauer der Partien ist nicht beschränkt.

Sind Eintretende da, so wird mit entkellern gespielt.

Jeder Spieler, dessen Keller einmal geleert worden ist, darf, wenn keine Eintretenden vorhanden sind, in der Zwischenzeit von einem Geben zum andern so viel Geld wieder in seinen Keller legen, als ihm gutdünkt.

Der Spieler zur Linken des Gebers macht die Wirthschaft.

Der Favorit-Brelan wird mit zwei Marken bezahlt.

Kunstausdrücke in dem Bouillotte.

Alles machen. All das Geld setzen, das man vor sich stehen hat.

Augen. Zahl der Points, welche mehrere Karten von gleicher Farbe zusammen betragen.

Begießen. Die Spieler begießen einen Brelan, wenn sie dem Spieler, der ihn hat, die Marken dafür bezahlen.

Brelan. Drei gleiche Karten: Drei Könige, drei Neunen ꝛc.

Brelan-Carré. Wenn außer den drei gleichen Karten, die man in der Hand hat, das aufgeschlagene Blatt auch noch damit gleich ist.

Brelan-Saint-James. Der Trefle-Bube mit zwei andern Karten von gleichem Werth und gleicher Farbe: Zwei rothen Neunen, zwei schwarzen Damen ꝛc.

Carre. Dies ist das Recht, welches der Erste am Spiel hat, das Spiel zu kaufen, indem er so viel Marken setzt, als schon lagen, ehe die Karten gegeben wurden.

Einlassen (sich.) Vorschlagen, solche oder solche Summe gegen einen oder mehrere andre Spieler zu halten.

Eintretende. Spieler, welche die Stelle Derer einnehmen, die entkellert sind.

Entkellern. Einem Spieler das ganze Geld abnehmen, das er vor sich hat.

Fausse. Karte von einer Farbe, von welcher man das As nicht hat.

Favorit-Brelan. In dem alten Bouillotte entschied der Aufschlag des ersten Spieles über die Art von Karten, aus denen der Favorit-Brelan bestehen sollte. War z. B. der Aufschlag eine Dame, so waren alle Brelans von der Dame in diesem Spiele Favorit-Brelans.

Fluß. Drei auf einanderfolgende Karten ohne As: Fluß vom König, Fluß von der Dame ꝛc.

Ja, (oder ich spiele) sagt man, wenn man das Spiel eröffnen will. Die, welche nicht mit halten wollen, sagen dann: nein.

Karl den Großen machen. Sich mit einem beträchtlichen Gewinn zurückziehen, ehe das Spiel zu Ende ist.

Keller. Der Bestand des Geldes, das jeder Spieler vor sich legt.

Mistigri oder einfach Misti. Dame oder Bube von Trefle, je nachdem man die Damen oder die Buben in dem Spiele läßt.

Mistigri-Brelan. Trefle-Dame oder Bube, und daneben zwei Karten von gleichem Werth und gleicher Farbe (roth oder schwarz; s. Brelan-Saint-James.)

Nein (oder ich passe) sagt man, wenn man den Satz, den ein Anderer gemacht hat, nicht halten will.

Passe (die). Der Satz, den man nach Uebereinkommen macht, so oft gegeben wird.

Passen. Das Spiel nicht eröffnen.

Rückstoßen. Eine gewisse Summe über die setzen, welche bereits steht, oder mit andern Worten, dem Mitspieler den Vorschlag machen, um eine höhere Summe zu spielen, als er angegeben hatte.

Spiel (das) stehlen. So nennt man es, wenn ein Spieler, der schlechte Karten hat, eine beträchtliche Summe anbietet, um die Andern zurückzuschrecken, und ihm dies gelingt, so daß er gewinnt.

Tapezier. Der Spieler, dem nur noch eine Marke bleibt, und der diese in die Passe setzen muß.

Teppich (den) spielen. Um die Passe spielen, wenn man nichts mehr vor sich hat.

Vorhand. Vortheil, durch welchen bei gleichen Augen der gewinnt, welcher dem Kartengeber zunächst rechts sitzt.

Wirthschaft. So nennt man es, nach dem Spiele die Karten zusammen zu nehmen, zu mischen und sie links neben sich zu legen. Bei dem gewöhnlichen Bouillotte muß der Spieler, welcher dem Kartengeber grade gegenübersitzt, die Wirthschaft machen. Bei drei oder fünf Spielern hat die Hinterhand dies Amt.

Wort (das) haben. Das Recht haben, zu erklären, was man bei dem eben beginnenden Spiele thun will.

Wort (das) lassen. Einem Andern das Recht, zurückzustoßen, überlassen.

Zurücktreten. Das Spiel oder das, was man gesetzt hatte, aufgeben.

Brandeln.

Das Spiel ist deutschen Ursprungs, und ohne Zweifel datirt seine Erfindung schon von langer Zeit her, denn von seinen Grundregeln sind mehrere in neuere Spiele übergegangen. Das Brandeln verdiente wegen des Interesses, das es bietet, allgemeiner bekannt zu sein. Freilich erfordert es Nachdenken, Aufmerksamkeit und Ueberlegung, und erscheint deshalb Vielen nach des Tages Last und Mühen als zu anstrengend.

Gesetze und Regeln.

Brandeln wird unter Vieren gespielt, von denen immer Drei gegen den Vierten verbunden sind, dem irgend ein angesagtes Spiel geblieben ist.

Man bedient sich zum Brandeln des Piquet-Spieles, entweder des französischen oder des deutschen, aus dem die vier Achten fortgelassen werden, spielt also mit 28 Blättern.

Die Karten haben die natürliche Rangordnung: As, König, Dame (Ober) Bube (Unter) Zehne, Neune, Sieben:

Wer ein Spiel ansagt, nennt die Farbe, in der er spielen will, diese ist dann Trumpf, und in derselben der Bube der höchste, die Sieben der zweite Atout; dann erst folgen As, König, Dame, Zehne, Neune.

Die Farben sind: Coeur (Herz, Roth), Carreau (Eckstein, Schellen), Pique (Schippen, Grün), Trefle (Kreuz, Eicheln, Eckern).

Die Plätze werden wie bei den meisten Commercespielen auf die bereits mehrfach erwähnte Weise verloost. Das niedrigste Blatt giebt zuerst Karte.

Der Kartengeber mischt gut, läßt rechts abheben und giebt links herum, zu 2, 3 und 2 Blättern.

Das unterste Blatt darf nicht angesehen werden; geschieht es, wird nochmals gemischt, abgehoben und gegeben.

Wer vergiebt, d. h. falsche Karten, oder nicht in der vorgeschriebenen Anzahl für jeden Wurf, giebt noch einmal.

Liegt im Talon ein Blatt offen, so hängt es von dem, der es erhalten soll, ab, ob er es nehmen oder nochmals geben lassen will.

Eben dies gilt auch, wenn der Geber aus Ungeschicklichkeit ein Blatt umwirft; nur hat der, welchem es zukam, dann auch das Recht, sich aus dem Wurfe des Gebers für das aufgeschlagene Blatt ein anderes zu ziehen.

Die Vorhand, d. h. wer dem Kartengeber zunächst links sitzt, sagt zuerst an. Ist die Karte schlecht, doch nicht schlecht genug zum Bettel, so paßt man; glaubt man indeß, wenigstens drei Stiche machen zu können, so meldet man: „Ich brandle!“ oder auch: „Brand!“

Paßt die Vorhand, so darf der Nächste, hierauf der Dritte und zuletzt der Kartengeber brandeln.

Der Brand der Vorhand kann durch vier Stiche des Zweiten, fünf Stiche des Dritten und sechs Stiche des Gebers überboten werden.

Auf ähnliche Weise wird immer überboten, indeß steht es der Vorhand frei, das von ihrem Hintermann angesagte Spiel selbst zu spielen, indem sie sagt: „Ich behalte es!“

Wer ganz schlechte Karten hat, kann einen Bettel ansagen, d. h. er darf keinen einzigen Stich machen, und überbietet damit sechs Stiche.

Wer alle sieben Stiche zu machen glaubt, meldet Mord und überbietet damit den Brand.

Bezahlt wird nach der Anzahl der Stiche, die man angesagt hat, und zwar von 3 bis 6 Stichen jeder mit einer Marke, der man einen beliebigen Werth giebt, Bettel mit 7 Marken und Mord mit 8.

Der Gewinner bekömmt so viel von jedem Gegenspieler, der Verlierer bezahlt so viel an jeden.

Ueber- oder Unterstiche werden nicht bezahlt.

Die Farbe darf erst dann genannt werden, wenn dem Ansager das Spiel gelassen wurde.

Wer das Spiel ansagt, spielt aus; im Verlaufe des Spieles der, welcher den Stich machte.

Farbe muß bedient werden; wer sie nicht hat, kann entweder renonciren oder mit Trumpf stechen.

Jedes Blatt muß von dem Nachspieler überstochen werden, deshalb darf man mit einem König, den man blank hat, dreist den Bettel ansagen, da er mit dem As überstochen werden muß.

Ein As spielt man nicht gern aus, weil leicht einer der Mitspieler den König unbesetzt haben könnte.

Man muß nicht nur die Trümpfe, die heraus sind, genau zählen, sondern auch von den andern drei Farben die Blätter wissen, die noch in der Hand stehen.

Man muß den Spieler so wenig als möglich in die Hinterhand kommen lassen, und ihn dadurch in Verlegenheit zu bringen suchen, daß man ihn in die Mitte nimmt.

Wie man sieht, fällt indeß die eigentliche Feinheit des Spieles hier dadurch weg, daß man gezwungen ist, jedes Blatt des Vorspielers zu überstechen, wenn man kann.

Brelan.

Brelan ist eine Abart der Bouillotte (s. d.). Man spielt zu zwei, drei, vier oder fünf Personen, mit Satz und Rückschub, indeß bekömmt jeder Spieler nur drei Karten.

Eine zweite Art des Brelan ist Keller-Brelan. Diese beschränkt sich auf eine bestimmte Anzahl von Spielen, während Bouillotte so lange fortgespielt wird, als Spieler vorhanden sind, welche die entkellerten ablösen wollen. Das Brelan, welches die Bouillotte erzeugt hat, wird gegenwärtig beinahe gar nicht mehr gespielt. Es ist durch die Bouillotte, die nur sehr wenig davon abweicht, ganz verdrängt worden.

Brettspiele.

Brettspiele nennt man im Allgemeinen alle die Spiele, zu denen man sich, wie der Name es andeutet, eines Brettes bedient, und in dieser Bedeutung kann man auch Poch, gelber Zwerg, Biribi, Belle ꝛc. darunter rechnen. In der engern und allgemeiner angenommenen Bedeutung sind es indeß nur die Spiele, zu denen man sich des kastenartigen Brettes bedient, das unter dem Namen des Damenbrettes allgemein bekannt ist.

Dieses hat auf der obern Seite das gewöhnliche Schachbrett von 64 Feldern, die zur Hälfte weiß, zur Hälfte schwarz sind, und regelmäßig mit einander abwechseln. Wenn es richtig steht, muß bei allen Spielen, zu denen man sich desselben bedient: Schach, Dame, Wolf und Schaaf ꝛc. das rechte Eckfeld ein weißes sein.

Auf der untern Seite dieses Brettes, welches so eingerichtet ist, daß man es auseinanderklappen kann, befindet sich das Mühlenbrett. Dies

besteht aus drei ineinander gezeichneten, in gleichen Entfernungen von einander abstehenden Quadraten, deren vier Seiten in der Mitte durch einen kurzen Strich, welcher von dem innern Quadrate zu dem äußern geht, mit einander verbunden sind.

Dieser Figur bedient man sich nur zu dem Mühlenspiel (s. dieses.)

Wenn die beiden Hälften, aus denen das Damenbrett besteht, auseinandergeklapptwerden, zeigen sich inwendig vierundzwanzig pyramidenförmige Figuren, welche mit den Spitzen gegeneinandergekehrt sind, in jeder Reihe zwölf, und in jeder Hälfte des Brettes auf jeder Seite sechs. Sie sind von wechselnder Farbe, gewöhnlich schwarz und weiß; doch findet man sie auch von zwei andern, sich scharf von einander unterscheidenden Farben.

Auf diesen vierundzwanzig Pyramiden werden mit Würfeln und einer größern oder geringeren Anzahl von Damensteinen (gewöhnlich 15) verschiedene interessante Spiele gespielt, die man in ihrer alphabetischen Reihenfolge ausführlich beschrieben findet, und auf welche wir deshalb hier nur hindeuten: Puff, Toccadille, Trictrac 2c.

Die polnische Dame (s. diese), zu welcher man sich eines Brettes von 100 Feldern bedient, gehört natürlich und sogar vorzugsweise mit zu den Brettspielen.

Briscan.

Dieses Spiel, auch Brisque genannt, wird unter Zweien mit einem Piquetspiel gespielt.

Der Kartengeber giebt erst dem Gegner und dann sich selbst fünf Blätter, erst zwei, dann drei. Das elfte Blatt wird aufgeschlagen. Es deutet das Atout an, und man legt es unter den Talon. Wer nicht gegeben hat, spielt an; dann spielt immer der aus, welcher den Stich machte. Nach jedem Stiche nimmt man eine Karte vom Talon, und zwar immer der zuerst, der den Stich machte.

Wer die Sieben von Atout in der Hand hat, kann dafür das aufgelegte Blatt eintauschen (rauben), doch muß dies geschehen, ehe zu den letzten beiden Blättern des Talons ausgespielt ist.

Man kann renonciren, d. h. man braucht die ausgespielte Farbe nicht zuzugeben (bekennen, bedienen,) so lange noch Karten im Talon sind.

Wenn man eine Terz, eine Quarte oder eine Quinte, d. h. eine Folge von 3, 4 oder 5 unmittelbar aufeinanderfolgenden Blättern derselben

Farbe angesagt hat, so können die Karten, die dabei dienten, zu einer Reihenfolge nicht mehr benutzt werden, sondern nur noch zu vier As, vier König ꝛc. Z. B. man hätte eine Terz von der Dame angesagt, die Zehne weggeworfen, und dafür den König bekommen, so hätte man zwar nun eine Terz vom König, aber man dürfte sie nicht ansagen.

Hat man eine Terz, Quart oder Quinte von der Dame angesagt, und man bekömmt dann zu der Dame, die man noch in der Hand hat, den König, so darf man die Mariage melden.

Die Partie geht im Briscan bis 600 Points.

Werth der Ansagen.

Die Quinten in Autout gelten:

Major	600.
Von dem König	300.
Von der Dame	200.
Von dem Buben	100.

Die Quarten in Atout gelten:

Major	200.
Von dem König	160.
Von der Dame	120.
Von dem Buben	80.
Von der Zehne	40.

Die Terzen in Atout gelten:

Major	120.
Von dem König	100.
Von der Dame	80.
Von dem Buben	60.
Von der Zehne	40.
Von der Neune	20.

Die Quinten, Quarten und Terzen in den übrigen drei Farben gelten halb so viel, wie im Atout.

Vier As	150.
Vier Zehnen	100.
Vier Könige	80.
Vier Damen	60.
Vier Buben	40.
Mariage in Atout	40.
Mariage in den andern Farben	20.

Mariagen, die man durch die Stiche bekömmt, zählen eben so viel, als ob man sie in der Hand hätte.

Wenn Der, welcher Karten giebt, ein Bild, ein As oder eine Zehne Atout macht, zählt er 10.

Wenn man in den fünf Karten, die man zuerst in die Hand bekömmt, lauter Figuren hat, zählt man 20.

As und Zehne zählen dabei als Figuren.

Man fährt fort, 20 zu zählen, so lange man ein Bild abhebt.

Sind die ersten fünf Karten in der Hand leere Blätter, so zählt man 10, und fährt damit so lange fort, als man leere Blätter abhebt.

Das Atout-As zählt 30, ausgenommen, wenn es schon auf andere Weise gezählt war.

Wer das erste Blatt vom Talon abhebt, d. h. also, wer den ersten Stich macht, zählt 10.

Wenn alle Karten des Talons gehoben sind, und die letzten fünf Blätter, die man in der Hand hat, sämmtlich Atouts sind, so zählt man 30.

Wer die letzten fünf Stiche macht, zählt 20.

Wenn alle Karten gespielt sind, zählt der, welcher die meisten Stiche gemacht hat, 10.

Dann wird noch außerdem jede Karte nach ihrem Werthe gezählt, und zwar:

Das As	11.
Die Zehne	10.
Der König	4.
Die Dame	3.
Der Bube	2.

Die drei niedrigsten Blätter zählen nicht.

Die Zehne zählt zwar mehr, als die Bilder, folgt indeß zum Stiche machen auf den Buben.

Alles zusammen, was man aus den Karten zählen kann, beträgt 120.

Wenn zufällig ein Spieler sämmtliche Stiche machen sollte, so gewinnt er durch diese Vole das ganze Spiel, gleichviel, wie es auch sonst stand.

Brüsquembille.

Ein Kartenspiel, an welchem zwei, drei, vier oder fünf Personen Theil nehmen können; es ist dabei nur der Unterschied, daß man bei zwei oder vier

Spielern ein vollständiges Piquetspiel nimmt, bei drei oder fünf dagegen zwei Sieben weglegt, so daß nur dreißig Blätter bleiben.

Vier Spieler können sich zu zwei und zwei gegen einander verbinden. In diesem Falle darf jeder Spieler seine Karten seinem Verbündeten mittheilen, auch dessen Rath einholen, wie er spielen soll.

Die As und die Zehnen sind die **Brüsquembilles** und folglich die ersten Karten; das As sticht indeß die Zehne; die andern stehen in der gewöhnlichen Reihenfolge: König, Dame, Bube, Neune, Achte, Sieben.

Nachdem man über Preis und Dauer der Partie übereingekommen ist, giebt der Kartengeber jedem Spieler drei Blätter, rechts herum; er kann sie nach Belieben geben, auf ein, zwei oder drei Mal.

Nachdem der Kartengeber auch sich selbst 3 Blätter gegeben hat, legt er das nächste Blatt als Trumpf offen auf den Talon. Die Vorhand wirft hierauf eines ihrer Blätter auf den Tisch, und nach ihm die Uebrigen; diese Karten werden von dem eingezogen, der das höchste Blatt der angespielten Farbe gab, oder mit Trumpf stach. Wer den Stich machte, nimmt dann eine Karte vom Talon, und so nach ihm, rechts herum, die Andern auch. Auf diese Weise wird fortgefahren, bis alle Karten des Talons aufgenommen sind.

Renonce giebt es in Brüsquembille nicht, d. h. man darf jede beliebige Farbe auf die ausgespielte zuwerfen, oder kann sie stechen, selbst wenn man sie in der Hand hat.

Man kömmt darin überein, wie oft herumgespielt werden soll, bis die Partie beendigt ist.

Man gewinnt die Partie durch die Points, die man in den gewöhnlichen Stichen hat. Wer die größte Menge Points hat oder zuerst die verabredete Zahl erreicht, zieht den gemachten Einsatz.

Die Points werden nach dem Werthe der Karten in den gemachten Stichen gezählt. Ein As zählt 11, eine Zehne 10, König 4, Dame 3, Bube 2.

Wer die erste **Brüsquembille** spielt, erhält von jedem Mitspieler 2 Marken.

Wer einen Stich mit einem andern As nimmt, bekömmt ebenfalls von Jedem 2 Marken; wenn man aber ein As spielt und den Stich nicht bekömmt, erhält man nicht nur nichts, sondern muß auch noch jedem Mitspieler 2 Marken zahlen.

Was wir von den As sagten, findet auch auf die Zehnen Anwendung, nur mit dem Unterschiede, daß für eine Zehne blos eine Marke bezahlt wird.

Wenn sich findet, daß das Spiel falsch ist, entweder weil zu viel oder

weil zu wenig Blätter sind, so kann bei dem Spiele Niemand gewinnen; indeß die bereits bezahlten Brüsquembilles bleiben gültig.

Wenn in dem Spiele zwei gleiche Karten sind und man bemerkt dies vor Ende der Tour, so hört man auf zu spielen, ist aber die Tour zu Ende, so gilt sie, wie wenn das Spiel richtig gewesen wäre.

Hat man eine Karte ausgespielt, so darf man sie nicht zurücknehmen, selbst dann nicht, wenn man noch nicht an der Reihe gewesen wäre.

Wenn ein Spieler, bevor er an der Reihe war, eine Karte von dem Talon nimmt und sie in sein Spiel steckt, muß er sie dem zurückgeben, dem sie eigentlich zukömmt, und demselben noch außerdem die Hälfte dessen bezahlen, was im Spiele steht. Wenn er indeß diese Karte nur gesehen hat, ohne sie zu seinen Karten zu stecken, überläßt er sie dem, welchem sie gebührt, und zahlt jedem Spieler zwei Marken.

Wenn man, indem man seine Karte vom Talon nimmt, eine zweite sieht, muß man jedem Spieler ebenfalls zwei Marken zahlen.

Wenn Zwei gegen Zwei spielen, und einer der Spieler ein Blatt der Gegner sieht, dürfen diese das Spiel zusammenwerfen und nochmals geben lassen. Das Spiel gilt jedoch, wenn das gesehene Blatt dem, der es gesehen hat, oder seinem Partner zukömmt.

Wer eine zu geringe Anzahl Points angegeben hat, darf den Irrthum nicht mehr verbessern, wenn die Karten schon wieder gemischt sind.

Wenn man aus Laune oder aus einem andern Grunde das Spiel aufgiebt, bevor die Partie beendigt ist, verliert man dieselbe.

Callabra.

Ein ziemlich häufig gespieltes Hasardspiel, dessen Ursprung zwar nicht bekannt ist, das indeß, dem Namen nach zu urtheilen, wohl aus Calabrien stammen dürfte.

Man spielt es unter zwei oder drei Personen, um einen bestimmten Einsatz, den Jeder macht, und welcher von dem Gewinner gezogen wird.

Wer das niedrigste Blatt zieht, giebt zuerst; dann geht das Geben rechts herum.

Der Kartengeber läßt abheben, giebt Jedem drei Blätter, und legt fünf offen auf den Tisch.

Die übrigen Karten gelten so viel, als sie Augen haben, der Bube 11, die Dame 12 und der König 13.

Es kömmt bei diesem Spiele darauf an, von den Karten, die auf dem Tische liegen, mit irgend einem Blatte aus der Hand so viel Augen wegzunehmen, wie das Handblatt hat; wer dies nicht kann, der muß eines der Blätter, die er in der Hand hat, auf den Tisch legen. Es geht bei dem Geben rechts herum.

Wer zum Schluß in seinen Stichen die meisten Blätter hat, der zieht den Einsatz; es ist also in der Regel ein Vortheil, große Blätter in der Hand zu haben. Auf die Farben kömmt es nicht an, sondern lediglich auf die Augen.

Zum deutlichern Verständniß hier einige

Beispiele.

A hat 9, 4, 2.

B hat 6, 5, 3.

Auf dem Tisch liegen König, 10, 8, 6, 1.

A fängt an, und da er die 9 hat, auf dem Tische aber 8 und 1 liegen, nimmt er diese mit seiner 9 fort.

B nimmt mit seiner 6 die 6 auf dem Tische.

A kann nichts nehmen, und legt daher die 2 auf den Tisch.

B kann ebenfalls nichts nehmen, und legt deshalb die 3.

A kann nochmals nichts nehmen, und legt die 4.

B nimmt mit seiner 5 die 3 und 2 vom Tische, und hat das Spiel gewonnen, denn er hat 5 Blätter, A aber nur 3.

A hat Dame, Bube, 10.

B 8, 6, 5.

Auf dem Tisch: Bube, 4, 3, 1, 1.

A nimmt mit der Dame Bube und 1.

B nimmt mit seiner 8 die sämmtlichen drei Blätter, die noch auf dem Tische liegen, denn 4, 3 und 1 machen zusammen ebenfalls 8.

B hat abermals gewonnen, denn in seinem Stiche sind vier Blätter, in dem von A nur drei.

Regeln.

Die Vorhand raubt immer zuerst; bei drei Spielern geht die Vorhand rechts herum.

Man muß die kleinsten Blätter, die man in der Hand hat, zuerst auf den Tisch legen, weil es mit diesen am schwersten ist, überhaupt zu

rauben, oder, wenn sich dazu wirklich Gelegenheit bietet, in der Regel nur ein Blatt von gleichem Werthe geraubt werden kann. Mit dem größeren Blatte dagegen hat man nicht blos die Hoffnung, ein gleiches zu rauben, sondern mehrere.

Das Spiel ist beendigt, wenn sämmtliche Tischblätter geraubt sind, wenn keiner der Spieler mehr ein Blatt in der Hand hat, oder wenn unter zwei Spielern der eine 6 Blätter in seinen Stichen hat, oder unter Dreien 8; denn bei Zweien sind im Ganzen 11 Blätter heraus, bei Dreien 14; es sind also 6 und 8 die größeren Hälften, und wenn Einer so viel hat, kann daher Keiner mehr oder auch nur eben so viel bekommen.

Bei gleicher Anzahl der Blätter gewinnt die Vorhand.

Bei dem Rauben gilt endlich noch die Regel, daß man mit seinem Handblatte die auf dem Tische befindliche gleiche Augenzahl nicht blos ein Mal rauben kann, sondern so oft als dieselbe vorhanden ist.

Beispiele.

Auf dem Tische liegen: Dame, Bube, 5, 3, 1.

A hat in der Hand eine Dame, so raubt er damit die Dame, und außerdem auch noch Bube und 1, welche zusammen ebenfalls 12 zählen.

Auf dem Tische liegen König, Bube, 10, 3, 2.

A hat einen König, so raubt er gleich die sämmtlichen Tischblätter, denn der König ist das gleiche Blatt, Bube und 2 zählen 13 und 10 und 3 ebenfalls 13.

Deshalb muß man von der gewöhnlichen Regel, das niedrigste Blatt wegzulegen, abweichen, wenn dadurch drei Mal die gleiche Zahl hervorgebracht wird.

Hätte z. B. in dem zuletzt angegebenen Beispiele statt der 3 noch eine zweite 2 gelegen, und A 1, 4, 9 in der Hand gehabt, so muß er nicht 1 legen, weil dadurch 3 Mal 13 hervorgebracht werden, und B dann, wenn er zufällig einen König hat, den ganzen Tisch räumen könnte; er legt daher die 4.

B hat in der That einen König, und raubt damit den König, den Buben und die eine 2.

A kann wieder nicht rauben, und legt nun 1.

B hat außer dem bereits gezeigten König, noch zwei 8 in der Hand. Er legt daher eine 8 und A raubt mit seiner 9 diese 8 und die 1. So hat er zwar nur 3 Blätter, während B 4 hat, allein es könnte auf diese Weise auch kommen, daß er noch eben so viel Blätter bekäme, wie B und folglich das Spiel durch die Vorhand gewönne.

Casino.

Von der Zahl, dem Werth und der Benennung der Karten.

Das Casino ist italienischen Ursprungs, und hat seine Benennung von dem Namen des Gesellschaftslocales, in welchem sich der italienische Adel zu versammeln pflegte, der dieses Spiel mit besonderer Vorliebe spielt.

Man bedient sich zum Casino der gewöhnlichen Whist-Karte von 52 Blättern.

Die Farben bleiben einander gleich, es ist kein Trumpf und die Stiche werden auf eine ganz eigenthümliche Weise gemacht.

Die Reihenfolge der Karten ist die natürliche, As, König, Dame, Bube, Zehn 2c.

Die Bilder, Bube, Dame, König heißen Court-Carts, (Hoffarten) die übrigen Blätter gemeine Karten. (Wie das italienische Spiel zu dieser englischen Benennung kam, läßt sich schwer angeben.

Die gemeinen Karten von der Zehn bis zur Zwei zählen jede so viele als sie Augen haben; von den Hoffarten zählt der Bube 11, die Dame 12, der König 13; das As wird als niedrigste und höchste Karte betrachtet und zählt, jenachdem der Spieler es am besten brauchen kann, entweder 1 oder 14.

Von den gewöhnlichen Karten unterscheiden sich zwei, nämlich der große Casino, Carreau-Zehn, welche nach freier Wahl des Spielers entweder für 16 Augen als Casino oder für 10 Augen als gemeines Blatt betrachtet wird; und:

Der kleine Casino, Pique-Zwei, welche 15 oder 2 gilt. Die Karten, welche offen auf den Tisch gelegt werden, heißen Tischkarten.

Von dem Kartengeben.

Die Bestimmung der Plätze für die vier Spieler erfolgt ganz wie beim Whist und die zwei einander Gegenübersitzenden spielen zusammen.

Jeder Spieler bekömmt auf einen Wurf 4 Karten, und wenn auch der Kartengeber sich diese 4 Karten genommen hat, legt er 4 andere offen auf den Tisch, worauf die übrigen als Talon liegen bleiben.

Es wird rechts abgehoben und links gegeben; der dem Geber links Sitzende hat zuerst die Vorhand und so herum.

Sind die Karten, welche Jeder in die Hand bekam, nach und nach ausgespielt (hiervon später) so bekömmt jeder Spieler abermals 4 Blätter,

auf den Tisch aber werden keine mehr gelegt; sind auch diese Karten verspielt, so bekömmt jeder Spieler zum drittenmale 4 Karten, worauf das Spiel ausgegeben ist.

Es steht dem Kartengeber auch frei, die Tischkarten in beliebiger Reihenfolge aufzuwerfen, zu 1, zu 2 oder alle 4 auf einmal und wenn er dem Ersten, dem Zweiten ꝛc. gegeben hat.

Sind unter den aufgeschlagenen Blättern 2 gleiche, z. B. 2 Zehnen, 2 Buben ꝛc., so wird davon eine wieder unter das Spiel gesteckt und eine andere aufgeschlagen.

Ein Vergeben findet hier nicht Statt, denn jeder Spieler wird selbst darauf achten, die nöthigen 4 Blätter zu erhalten, da es sein eigener Schade wäre, wenn er nur mit 3 Karten spielte.

Sollte eine Karte unter den Tisch gefallen sein, und dies erst bei dem letzten Herumgeben bemerkt werden, so muß der die Karte nehmen, welcher nur 3 Blätter hat, gleichviel ob sie ihm schadet oder nützt.

Liegen in dem Spiel beim Geben ein oder mehrere Blätter verkehrt, so hindert dies nichts, sondern jeder Spieler, den sie trifft, muß sie annehmen; ist aber noch keine Tischkarte aufgedeckt, wenn sich ein solches umgekehrtes Blatt zeigt, so wird neu gegeben.

Von dem Markiren.

Um eine Partie zu gewinnen, sind 11 Points erforderlich; diese Points zu markiren bedient man sich 4 Marken, ganz ähnlich wie beim Whist, und es werden die verschiedenen Augen auf folgende Weise angelegt:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
								0	0
0	00	000	00	0	0	00	000	0	00
			00	00	000	0	0	0	0

Markirt wird:

Für die Mehrzahl der Karten	3	Points.
Für den großen Casino	2	„
Für den kleinen Casino	1	„
Für die Asse (nämlich 1 Point für jedes As)	4	„
Für die Mehrheit der Piques in den Stichen	1	„
Für jedesmaliges Räumen des Tisches	1	„

Diese Points werden aber nicht wie beim Whist angelegt, sondern nur die Partei markirt in einem Spiele, welche die meisten Augen hat, und von ihrer Augenzahl wird die geringere der Gegenspieler abgezogen.

In dem nächsten Spiele wird dann eben so markirt, aber das bereits Angelegte nicht wieder zurückgelegt.

Auf diese Weise kann die Partie in einem einzigen Spiele markirt werden, wenn nämlich eine Partei Alles macht, oder es kann auch beinahe gar nichts angelegt werden, wenn nämlich beide Parteien gleich viel Karten haben, und die noch übrigen 8 Points unter beiden ebenfalls gleich vertheilt sind. In diesem Falle würde nichts anzulegen sein, als das Räumen des Tisches.

Von den Verbindungen und der Spielart.

Die Hauptsache des Spieles besteht darin, daß man jedesmal, wenn man an der Reihe ist, mit den Karten, die man in der Hand hat, so viel als möglich Blätter von denen, welche auf dem Tische liegen, wegnimmt oder rafft. Zu diesem Zwecke zählt man, wie viel Augen ein Blatt oder mehrere Blätter zusammen haben, und so oft diese vorkommen, kann man sie raffen.

Deshalb muß der Spieler besonders auf die Verbindungen achten, so nennt man nämlich die Zahl der Augen, welche mehrere Karten in verschiedenen Zusammenstellungen geben, z. B.

Der Bube zählt 11, Neune und Zwei zählen auch 11, Fünf, Drei, Zwei und As zählen ebenfalls 11; Zehne und As wieder, Sieben und Vier wieder, u. s. f. Alles aber, was zusammen 11 ausmacht, kann ich auf ein Mal mit dem Buben nehmen, und wären es auch 33 Augen. Wie man sieht, gelten hier ganz dieselben Regeln, welche wir bei dem vorhergehenden Spiele — Callabra — angegeben haben.

Dabei muß der Spieler seine Aufmerksamkeit darauf richten:

1. Mit einem Blatte so viel als möglich andere Blätter zu raffen.
2. In den Stichen vorzugsweise die Pique-Blätter zu nehmen.
3. Die in der Hand oder auf dem Tische befindlichen Casinos oder Asse in seine Stiche zu bekommen, da diese noch besonders zählen.

Wer mit einer in der Hand befindlichen Karte alle Tischblätter raffen kann, räumt den Tisch und markirt dafür 1 Point, so oft dies geschieht.

Spielregeln.

Diese sind schon zum Theil unter den Verbindungen angegeben, doch ist noch besonders zu bemerken, daß man genau darauf achte, wie viel Zehnen, Asse und Zweien heraus sind.

Eine Zehne, eine Zwei oder ein As spielt man nicht gern an, um da-

durch nicht der Gegenpartei Gelegenheit zu geben, Casinos oder Asse zu machen.

Wer von dem Tische mit den in der Hand habenden Karten nichts fortnehmen kann, der muß eine dazu legen.

Muß man ausspielen, so gebe man lieber eine niedrige Karte, als ein hohes Blatt, denn die niedrigen Karten nutzen nur zum Paaren, während die höhern durch Verbindungen vielen Vortheil gewähren können.

Gegen das Ende des Spieles muß man sich wo möglich eine Hofkarte sichern, um damit den letzten Stich machen zu können; wer nämlich diesen bekömmt, nimmt zugleich auch alle andere auf dem Tische liegenden Karten mit fort; das nennt man Kehraus oder Sweep.

Hat man als letzte Zehne den großen Casino in der Hand, so ist es gut, eine niedrige Karte auszuspielen, welche zusammen mit einer von den andern Tischkarten 10 macht, weil man dann fast gewiß sein kann, wenn man wieder an den Stich kömmt, mit dem Casino diese beiden Blätter zu raffen.

Wenn die kleinen Tischkarten durch Verbindungen mehr ausmachen, als 10, und man den großen Casino nicht in der Hand hat, er auch noch nicht heraus ist, so muß man eine größere Karte spielen, um die Gegner zu hindern, ihren Casino zu machen.

Sind alle 3 Zehnen heraus und einer der Gegner ist Kartengeber, so muß man suchen, in den Tischkarten durch Zuwerfen die Zahl 10 zu bilden, in der Hoffnung, daß unser Freund den Casino habe; denn ist er in den Händen der Gegenspieler, so werden diese ihn mit größter Wahrscheinlichkeit in dem Kehraus bekommen, wenn sie ihn nicht schon früher machten.

Hat man als Kartengeber, wenn die 3 andern Zehnen schon heraus sind, den großen Casino in den letzten 4 Karten, auch daneben keine Hofkarte, so muß man ihn für den Kehraus behalten; hat man aber dabei eine Acht oder Neun in der Hand, so thut man besser, ihn auszuspielen, weil man dann hoffen darf, ihn durch den Kehraus wieder zurück zu bekommen. Auf die Piques in den Stichen darf man nicht zu große Wichtigkeit legen, namentlich aber darüber keine größern Vortheile außer Acht lassen.

Sind noch keine Asse heraus, oder doch nicht mehr als zwei, so muß man damit zurückhalten. Als erste oder zweite Hand muß man es auf den Tisch legen, wenn nur Zehnen oder Hofkarten liegen, als dritte oder vierte Hand muß man es jedenfalls bis zuletzt behalten.

Sind schon 3 Asse heraus, so muß man das vierte gleich in der ersten Tour ablegen, jdenfalls aber spätestens in der zweiten.

Hat man in seiner Hand 2 Asse, so muß man ungesäumt eins davon spielen, indem man darauf rechnet, es zurück zu erhalten, wenn man wieder an die Reihe kömmt.

Spielt unser Gehülfe ein As, und man kann es nicht durch Verbindungen aufnehmen, so muß man wenigstens den Gegnern die möglichen Verbindungen zu verhindern suchen.

Hat man ein As und den kleinen Casino in der Hand, und muß eines von beiden spielen, so nehme man lieber den Casino, denn wenn die Gegner ihn raffen, gewinnen sie nur 1 Point, durch Paarung des Asses dagegen 2.

Sollten unter den Tischkarten ein As und der große Casino sein, und man hat in seiner Hand ein As und eine Zehne, so nehme man zuerst das As, wenn man nicht mit dem großen Casino noch eine Verbindung durch das As nehmen kann. Der Grund für die Regel ist, daß das As durch mehr Verbindungen genommen werden kann, als die Zehne.

Man lasse auf dem Tische nicht solche Karten liegen, die durch eine einzige Verbindung genommen werden können, damit der Feind nicht den Tisch räume.

Wenn die Gegner 5 markirt haben, man selbst aber schon hoch steht, muß man ganz besonders darauf achten, ihnen das Räumen des Tisches zu verhindern, damit sie nicht aus dem Matsch kommen. Stehen sie auf 10, so ist es noch sorgfältiger zu vermeiden, weil sie dadurch die Partie gewinnen würden.

Dem Räumen des Tisches darf man sich zu Anfange des Spieles aussetzen, wenn man durch Verbindung viele Karten raffen kann; ebenso, wenn man einen sichern Point machen kann, wenn man durch den zu nehmenden Stich die Mehrzahl der Blätter bekömmt und wenn man schon hoch markirt hat, die Gegner aber erst auf 2 oder höchstens 3 stehen.

Spielgesetze.

Es ist nicht nöthig, zu raffen, wenn man auch könnte, sondern es steht einem frei, eine Karte zu den Tischkarten zu legen, wenn man das für vortheilhafter hält, als eine wegzunehmen.

Von den Stichen darf nur der zuletzt gemachte nachgesehen werden, doch sind dazu beide Parteien berechtigt.

Während des Spieles darf Niemand seine gemachten Stiche oder Karten zählen; will er es dennoch thun, so muß es in Gedanken geschehen.

Man darf nie mehr als eine Karte ausspielen, mit dieser einen kann man aber so viel Verbindungen raffen, als auf dem Tische liegen, mit der

Zehn also zugleich: die Neun und das As, die Achte und Zwei, die Sieben und drei, die Sechs und Vier.

Steht die Gegenpartei bei Beendigung der Partie erst auf 5 oder weniger, so muß sie doppelt bezahlen und das heißt Lurch (Lurtsch ausgesprochen) oder Brédouille.

Wenn beide Parteien der Beendigung des Spieles nahe stehen, so gewinnt die Partei, welche die höchsten Ansagen hat, und die Ordnung, nach welcher entschieden wird, ist folgende:

1. Der große Casino.
2. Der kleine Casino.
3. Die Mehrzahl der Karten.
4. Die Mehrzahl der Piques.
5. Das Pique-As.
6. Das Treff-As.
7. Das Coeur-As.
8. Das Carreau-As.

Casino unter drei Personen.

Die Regeln für das Casino unter Dreien sind in Hinsicht auf das Geben, die Tischkarten, das Räumen, das Markiren der Points ganz gleich, es finden aber doch wesentliche Abweichungen Statt und diese bestehen vorzüglich darin, daß: statt 11 Points die Partie erst mit 16 beendigt ist. Diese 16 Points werden mit 6 Marken angelegt und zwar auf folgende Weise: Bis zu 10 ganz wie bei dem Spiele unter Vieren, von 11 an aber so:

11	12	13	14	15
00	0	000	0	000
00	000	000	00	00
00	0		000	0

Jeder Spieler spielt für sich.

Die gemachten Points werden ohne Abzug markirt.

Der Lurch wird für 7 Points oder darunter bezahlt.

Sind die einzelnen Spieler so weit im Markiren vorgerückt, daß zwei oder gar alle drei zugleich die Partie beendigen, so gewinnt der, welcher nach der unter Vieren aufgestellten Regel die Hauptansagen hat.

Cavagnole.

Eine Art Hasard-Spiel, das in einigen südlichen Departements von Frankreich gespielt wird. Es ist wenig verbreitet und hat die größte Aehnlichkeit mit dem Biribi, (s. dieses) weshalb wir eine nähere Beschreibung hier nicht für nöthig halten. Nur so viel sei erwähnt, daß jeder Pointeur eine eigene Tafel hat und der Reihe nach eine Nummer zieht.

Cochonnet.

Die Werkzeuge, deren man sich zu diesem Spiele bedient, sind Kugeln von mittlerer Größe, deren jeder Spieler zwei bekömmt, und eine kleinere Kugel, welche Ziel oder Cochonnet heißt.

Die Partie wird zu zwei oder drei Theilnehmern gespielt, Jeder auf seine Rechnung, oder zu Vieren, Zweie gegen Zweie.

Man spielt Cochonnet auf einem freien Raume, der zu beiden Seiten begränzt ist, am besten durch eine Allee von Bäumen, damit die Kugeln weder rechts noch links von der vorgeschriebenen Richtung abweichen können.

Am obern und am untern Ende der Bahn ist ein nicht allzutiefer Graben, der die Grenze bezeichnet.

Da auf die Geschicklichkeit in diesem Spiele außerordentlich viel ankömmt, pflegen die Spieler sich in drei Classen zu theilen.

In der ersten Classe sind die stärksten Spieler, in der zweiten die minder starken und in der dritten die schwächsten.

Jede dieser Classen spielt gewöhnlich unter sich, da der Nachtheil für den einzelnen Spieler unter Zweien oder Dreien, und für den Partner unter Vieren zu groß wäre.

Wer das Spiel beginnt, wirft den Cochonnet in eine solche Entfernung, wie es ihm gutdünkt, und unmittelbar darauf eine seiner Kugeln so, daß sie dem Cochonnet so nahe als möglich zu liegen kommt.

Die anderen Spieler werfen dann nach der Reihe ihre erste Kugel auf gleiche Weise. Der Erste wirft hierauf seine zweite Kugel, und so wieder die Uebrigen der Reihe nach. Die Kugel, welche dem Cochonnet zunächst liegt, zählt einen Point; die beiden nächsten, wenn sie einem und dem-

selben Spieler oder derselben Partei gehören, zählen zwei Points. Wer die festgesetzte Anzahl Points zuerst macht, hat die Partie gewonnen.

Jeder Spieler muß trachten, seine Kugeln so nahe als möglich an das Ziel zu bringen, und die des Gegners davon zu vertreiben.

Wenn ein Spieler seine Kugel so stark wirft, daß sie in den Graben fällt, so ist sie todt und kann auf keine Weise gezählt werden.

Wenn eine bereits geworfene Kugel durch eine andere getroffen und dadurch in den Graben geschleudert wird, ist sie ebenfalls todt.

Wer seinen Wurf vorübergehen läßt, verliert ihn, und die Partie wird fortgesetzt, als hätte er ihn gethan.

Ist die Kugel einmal geworfen, so darf man ihren Lauf auf keine Weise beschleunigen oder verkürzen; wer dies dennoch thut, verliert einen Point.

Cochonnet erfordert sowohl Kraft als Geschicklichkeit.

Man wirft seine Kugel entweder in gerader Linie, oder im Bogen, wie eine Bombe, um die Kugel des Gegners, die man vom Platze bringen will, zu treffen. Es giebt einige Spieler, welche so geschickt sind, daß ihnen dies beinahe jedes Mal gelingt.

Hat Jeder seine Kugeln geworfen und die Points sind markirt, so werden sämmtliche Kugeln wieder zurückgenommen, und wer der Zweite an der Reihe war, eröffnet die neue Tour und so fort, bis die Partie beendigt ist.

An öffentlichen Orten, wo Cochonnet gespielt wird, sorgt zwar der Wirth für die erforderliche Anzahl von Kugeln, allein die besten Spieler halten sich gewöhnlich ihre eigenen, weil sie, und gewiß nicht mit Unrecht, behaupten, daß man besser werfen könne, wenn man sein Geschoß ganz genau kennt.

Cometen-Spiel.

Dieses Spiel, welches ehedem in der vornehmeren Gesellschaft sehr beliebt war, ist gegenwärtig durch das Boston, mit dem es einige Aehnlichkeit hatte, ganz verschwunden. Es war sehr zusammengesetzt, und erforderte wegen seiner mannigfachen Regeln und Gesetze ein gutes Gedächtniß.

Cometen-Spiel nennt man auch jetzt noch das Spiel, welches unter dem Namen: Gelber Zwerg (s. dieses) allgemeiner bekannt ist, weshalb wir es auch unter demselben aufführten.

Commerce.

Commerce wird mit der gewöhnlichen französischen Karte gespielt. Der Werth der Karten ist die natürliche Reihenfolge: As, König, Dame ꝛc.

Es können von 3 bis 10 und mehr Personen an dem Spiele Theil nehmen.

Haben die Personen in beliebiger Reihe Platz genommen, so wird vor Jedem eine Karte aufgedeckt, der Reihe herum, und vor wen das erste As fällt, der ist der Geber.

Der Kartengeber läßt links abheben und giebt rechts herum Jedem 3 Blätter, entweder einzeln oder zusammen, wie er will. Die übrigbleibenden Karten legt er als Talon vor sich hin.

Bei dem Beginn des Spieles setzt jeder Spieler eine Marke in den Pot. Zu diesem Behuf bekömmt jeder Spieler eine beliebige, aber gleiche Anzahl Marken

Der Gewinn des Spieles wird entschieden a durch das Kunststück oder 3 gleiche Blätter von einer Art, z. B. 3 Asse, 3 Könige ꝛc.; b durch den Sequenz; c durch das Zählen der Augen von einer Farbe.

Das Kunststück ist das Höchste, und das niedrigste Kunststück geht dem höchsten Sequenz vor, wie wieder der niedrigste Sequenz der höchsten Zahl der Augen; und die höhere Anzahl Augen überbietet wieder die geringere, wie das höhere Kunststück das kleinere und der höhere Sequenz den niedrigern.

Zur Entscheidung der Augen gilt das As 11, jedes Bild 10 und die übrigen Karten so viel Augen sie haben.

Eine Abweichung von dem gewöhnlichen Sequenz ist das sogenannte Krikelkakel oder ein Sequenz von 3 verschiedenen Farben, welcher dem höchsten einfarbigen Sequenz vorgeht, den übrigen Kunststücken aber nachsteht.

Der Kartengeber heißt Banquier, und hat als solcher mehrere Vortheile, aber auch Nachtheile.

Ein Trumpf findet bei diesem Spiele nicht Statt.

Ist gegeben, so fragt der Banquier die Vorhand: Was thun Sie? Und die Vorhand antwortet hierauf nach Beschaffenheit ihrer Karten: ich passe, ich kaufe, ich tausche.

Wenn sie paßt, so ist dies ein Beweis, daß sie in der Hand schon solche Karten hat, auf welche sie zu gewinnen hoffen darf.

Wenn sie kauft, so giebt sie dem Banquier verdeckt eine ihrer Karten, die unter den Talon gelegt wird und erhält dagegen das oberste Blatt von dem Talon, wofür sie dem Banquier 1 Marke bezahlen muß.

Wer tauscht, wechselt mit seinem Nachbar verdeckt und zu gleicher Zeit eine Karte und hat dafür nichts zu zahlen.

Jeder sucht zu kaufen oder zu tauschen, bis er auf seine in der Hand habenden Karten zu gewinnen hofft.

Sobald Einer paßt, deckt er seine Karten auf und das Spiel ist dann beendigt; die hinter ihm Sitzenden dürfen nicht mehr kaufen oder tauschen, er selbst aber darf seine Karten nicht eher aufdecken, als bis die Reihe an ihn kömmt.

Sobald Einer seine Karten aufgedeckt hat, müssen dies alle Andern auch thun, und wer dann die höchsten Blätter in der Hand hat, zieht den Pot.

Die Vortheile und Vorrechte des Banquiers sind:

Er zieht von Jedem, der sich eine Karte aus der Bank geben läßt, eine Marke, zahlt aber selbst nichts, wenn er aus der Bank kauft.

Bei Gleichheit des Sequenz oder der Augen gewinnt der Banquier.

Wenn der Banquier gewinnt, so muß Jeder, welcher aus der Bank gekauft hat, ihm noch eine Marke zahlen.

Er darf eben so tauschen, wie jeder andere Spieler, muß aber dann seinem linken Nachbar unentgeltlich eine Karte aus seinem Spiele geben.

Seine Nachtheile sind dagegen:

Wenn ein Anderer den Pot gewinnt, muß er demselben eine Marke geben.

Hat er einen Sequenz oder ein Kunststück, wird aber von einem Andern durch ein besseres Kunststück oder einen bessern Sequenz überboten, so muß er jedem Spieler eine Marke geben.

Ist vergeben oder liegt beim Geben eine Karte in dem Talon verkehrt, so wird nochmals gegeben.

Eine zweite Art Commerce.

Diese Spielart ist mit der frühern sehr ähnlich, unterscheidet sich aber dadurch wesentlich von derselben, daß darin kein Banquier ist und daß jeder Spieler seine Karten gegen Tischkarten vertauschen kann.

Man bedient sich dazu ebenfalls der französischen Karte und zwar des vollen Spieles von 52 Blättern, wenn mehr als 9 Spieler Antheil nehmen, wo die Anzahl aber geringer ist, nur des Piquetspieles von 32 Blättern.

Der Kartengeber wird durch das erste aufgeworfene As bestimmt und läßt dann rechts abheben und giebt links herum.

Jeder Spieler erhält 3 Karten, welche zu 1 gegeben werden; hat der Kartengeber sich selbst gegeben, so legt er jedesmal eine Karte offen auf den Tisch.

Jeder Mitspieler setzt einen bestimmten Satz in den Pot, gewöhnlich eine Marke.

Die Kunststücke, Sequenz und Augen gelten eben so, wie bei der ersten Art.

Es werden keine Karten gekauft, sondern nur getauscht, und nicht wie bei der vorigen Art mit dem Nachbar zur Rechten, sondern gegen die aufgelegten Tischkarten.

Wer dem Kartengeber links sitzt, tauscht zuerst ein Blatt. dann der Folgende und so herum.

Wer mit seinen Karten zufrieden ist, d. h. sich durch das Tauschen nich mehr verbessern kann, sagt: ich passe, und darf dann nicht mehr wechseln, wenn sich ihm auch später noch ein besseres Blatt bieten sollte.

Durch das Passen des Ersten ist das Spiel nicht beendigt, sondern es tauscht Jeder so lange fort, als er will, und erst wenn auch der Letzte gepaßt hat, wird aufgedeckt.

Wer in einer Tour die wenigsten Augen hat, bekömmt vor seinen Platz einen Strich, und wer drei Striche hat, scheidet für dies Spiel aus, oder ist todt.

Wer ganz zuletzt übrig bleibt, zieht den Pot.

Jedesmal, wenn einer der Spieler einen Strich bekommen hat, giebt der dem vorigen Kartengeber links Sitzende.

Wer zuallererst todt ist, darf sich wieder einkaufen, allein nur dann strichfrei, wenn von den andern Spielern noch keiner mehr als einen Strich hat; hat aber einer schon 2, so muß der sich Einkaufende einen Strich nehmen.

Mehr als Einer darf sich nicht einkaufen; wenn aber der erste Todte auf dieses Recht verzichtet, steht es dem Zweiten frei, es auszuüben.

Mit mehr als 3 Strichen spielt man nicht, weil sonst das Spiel zu lange dauern würde, wohl aber spielt man so, daß man mit 2 Strichen und zuweilen sogar schon mit einem einzigen todt ist.

Wenn zwei Spieler gleiche Karten haben, so gewinnt die Vorhand.

Sind nur noch 2 Spieler übrig, so müssen sie passen, sobald sie dreimal die Karten gewechselt haben.

Es steht Jedem frei, die 3 Tischkarten zugleich zu nehmen, aber er muß dann darauf passen. Will es der Kartengeber thun, ehe die Vorhand wechselt, so darf er seine eigenen Karten noch nicht besehen haben.

Ist vergeben oder es liegt im Talon eine Karte umgekehrt, so wird nochmals gegeben.

Den übrig gebliebenen Talon darf Niemand durchblättern.

Es ist gut, sich die Karten zu merken, die auf dem Tische gelegen haben, weil man sein Spiel darnach einrichten kann.

Cribbage.

Das Cribbage unterscheidet sich von den meisten andern Spielen wesentlich durch die außerordentlich große Mannigfaltigkeit seiner Wechselfälle. Das Spiel ist englischen Ursprungs, und in England nicht nur außerordentlich beliebt, sondern man betrachtet es auch als sehr nützlich, bei der Jugend die Gabe des Rechnens auszubilden.

So interessant das Spiel aber auch ist, und so sehr es deshalb weitere Verbreitung verdiente, hat es dieselbe dennoch außerhalb England bisher nicht gefunden, gleich ob wir es, durch Engländer eingeführt, auch an einigen Orten Deutschlands, namentlich in Leipzig, spielen sahen. An dieser wenigen Verbreitung trotz des großen Interesses, welche das Spiel bietet, dürfte der Umstand Schuld sein, daß es theils schwer zu spielen ist, theils die größte und ununterbrochen fortgesetzte Aufmerksamkeit erfordert.

Man spielt das Cribbage auf verschiedene Arten, unter zwei, drei und vier Personen, mit fünf, sechs, und zuweilen sogar mit 8 Karten; am häufigsten jedoch unter Zweien und mit fünf Karten.

Die Regeln weichen danach zuweilen, und nach Uebereinkommen, etwas von einander ab. Wir wollen hier die üblichsten angeben.

Cribbage wird mit dem gewöhnlichen Whistspiel von 52 Blättern gespielt.

Die übrigen Karten gelten so viel, als sie Augen haben; jedes Bild zählt für 10.

Der Kartengeber darf seine eigenen Karten zeigen, doch wenn er die seines Gegners aufdeckt, markirt dieser zwei Points, und kann verlangen, daß nochmals gegeben wird.

Hat der Geber dem einen oder dem andern Spieler zu viel Karten gegeben, darf der, welcher nicht gab, 2 Points markiren und außerdem verlangen, daß nochmals gegeben wird, vorausgesetzt, daß er den Irrthum entdecke, bevor die Karten aufgenommen sind. Will er nicht, daß nochmals gegeben werde, so nimmt man die Karte, welche zu viel ist, zurück; kennt man nicht, welche es ist, so zieht man ein Blatt heraus, und steckt dies in den Talon.

Hat ein Spieler in der Hand mehr Karten als er haben soll, so markirt der Gegner 4 Points und kann außerdem nochmaliges Geben verlangen.

Wenn ein Spieler nach dem Geben die Karten berührt, ehe er zu dem Umschlageblatt abgehoben hat, markirt der Gegner 2 Points. Man sieht also, in welchem Grade man nicht nur auf das Spiel selbst, sondern auch auf Nebendinge aufmerksam sein muß.

Wenn ein Spieler mehr zählt, als er zu zählen hat, darf der Gegner nicht nur die zu viel gezählten Points auslöschen, sondern auch sich selbst eben so viele Points markiren.

Zählt ein Spieler zu wenig, so hat der Gegner das Recht, das Vergessene für sich selbst nachzumarkiren, ein Fall, der sehr oft vorkömmt, da bei manchen Zusammensetzungen eine große Uebersicht dazu gehört, richtig zu zählen, d. h. weder zu viel noch zu wenig.

Um die Points zu markiren, bedient man sich eines länglichen Täfelchens, in welches 61 Löcher gebohrt sind, und zwei kleiner Stifte. Die Löcher sind in zwei Reihen zu dreißig geordnet, und zu leichterer Uebersicht zu 5 und 5 abgetheilt; das 61. Loch steht am untern Ende in der zweiten Reihe. Wer dieses Loch mit seinem Stifte zuerst erreicht, hat die Partie gewonnen.

Der Spieler, welcher seinen Stift ohne Noth berührt, wird von dem Gegner um zwei Points gestraft, und wirft er den vordern Stift, welcher jedesmal den eigentlichen Stand seines Spieles markirt, um, so muß er diesen Stift unmittelbar hinter den andern zurückstecken, was ihm also, wenn er nicht aufmerksam ist, einen großen Verlust zuziehen kann. Werden indeß die Stifte durch irgend einen Zufall umgestoßen, dann darf einer der Zuschauer sie wieder an ihren Platz stecken. Indeß in keinem andern Falle hat er das Recht, sich in das Spiel zu mischen.

Jeder Spieler darf, wenn er gewonnen hat, seine Karten auf das Spiel legen, wodurch er die Partie für beendigt erklärt, und dem Gegner das Recht nimmt, noch etwas zu zählen.

In dem Cribbage mit fünf Karten muß man die Blätter zu einem

wechselsweise geben; spielt man mit sechs Karten, so pflegt man sich zu drei und drei, mit acht Karten, zu vier und vier Blättern zu geben.

Bei dem Cribbage mit fünf Karten markirt der, welcher die erste Stichhand hat, 3 Points; dies findet jedoch weder bei sechs noch bei acht Karten Statt. Man hat dies als eine kleine Schadloshaltung für den ungeheuren Vortheil festgesetzt, welchen die Vorhand durch den Crib hat.

Zuweilen spielt man so, daß die Reihenfolgen der Karten von einer Farbe so gezählt werden: Der Erste, der einen Sequenz von drei Blättern spielt, zählt 3; giebt der Gegner darauf das vierte in der Reihe, so zählt er 4 und so fort, wenn man fünf oder mehr Blätter in der Reihe hat.

Cribbage mit fünf Karten.

Der, welcher das niedrigste Blatt abhebt, giebt zuerst. Darauf legt jeder Spieler von den fünf Blättern, welche er erhalten hat, zweie fort. Diese nennt man den Crib. Die vier Blätter, welche beide Spieler weggelegt haben, um den Crib zu bilden, gehören der Vorhand, welche sie nach Beendigung des übrigen Spieles für sich zählt. Dann coupirt der Gegner die übrigen Karten, und der Geber legt die unterste Karte offen als Umschlag auf den Crib. Ist es ein Bube, so markirt er dafür 2 Points.

Die Umschlagskarte zählt jeder Spieler für sich bei seinen Angaben mit, indem jeder sein Spiel offen zeigt. Auch bei dem Crib wird sie mitgezählt. Nachdem markirt und coupirt ist, wie oben gesagt wurde, spielt der, welcher die Vorhand hat, eine Karte aus, die er vor sich hinlegt, da bei diesem Spiele keine Stiche gemacht werden, sondern jeder Spieler seine Karten für sich behält. Der Gegenspieler muß dann entweder versuchen, ein Paar zu machen, wofür er zwei zählt, oder, indem er die zugegebenen Augen zu den ausgespielten hinzuzählt, bis auf 15 zu kommen, wofür er dann wieder 2 Points markirt. Die Vorhand giebt dann abermals ein Blatt, und muß versuchen, damit Paar, Königspaar, Sequenz, Couleur oder 15 zu machen, d. h. wenn die bereits gespielten Karten diese Zahl nicht übersteigen. Ist dies der Fall, so zählt er weiter, und muß trachten, 31 zu zählen, oder dieser Zahl so nahe als möglich zu kommen. Auf diese Weise fährt man bis 31 fort. Diese letztere Zahl darf nicht überschritten werden.

Wenn der, welcher am Spiel ist, nicht mehr zählen kann, ohne über 31 zu kommen, sagt er weiter, wofür der Gegner einen Point markirt, indem ihm zugleich das Recht bleibt, selbst noch weiter zu zählen, und fernere 2 Points zu markiren, wenn er dabei grade 31 zählt. Der letzte

Spieler hat außerdem auch noch oft Gelegenheit, ein Paar oder einen Sequenz zu machen.

Beispiel.

Ein Beispiel möge dies verständlicher machen:

A hat Coeur-Drei, Pique-Vier und Trefle-As;

B hat Coeur-Achte, Pique-König und Carreau-As, nachdem Beide ihren Crib gelegt haben.

A spielt die Pique 4 aus; — B giebt nicht den Pique-König darauf, weil A dann, wenn er noch ein Pique hätte, Couleur machen könnte, auch nicht das Carreau-As, weil er damit 5 zählte, wodurch A, wenn er eine Zehne oder ein Bild hätte, was sehr wahrscheinlich ist, 15 bekäme. B wird daher die Coeur-Achte geben, und zugleich „12" zählen.

A legt seine Coeur-Drei darauf, zählt „15" und markirt 2.

B giebt nun den König und zählt „25".

A giebt sein As, und zählt „26".

B giebt ebenfalls sein As, als letztes Blatt, zählt „27" meldet Paar und markirt dafür 2.

Oder: A hat Carreau-Dame, Trefle-Zehne und Coeur-Fünf. — B hat Coeur-Bube, Coeur-Achte und Carreau-Sieben.

A ist am Ausspielen, und dadurch in Verlegenheit, denn wenn er Dame oder Zehne spielt, und B hat eine Fünf, so zählt er gleich 15 und markirt 2; indeß muß A dennoch Zehne oder Dame ausspielen, denn giebt B wirklich eine Fünf, so legt A seine eigene Coeur-Fünf dagegen, und entschädigt sich durch das Paar für die 15 des Gegenspielers. A spielt demnach die Carreau-Dame aus; B giebt den Coeur Buben darauf und zählt „20". A legt Trefle-Zehne, zählt „30" und das Spiel ist beendigt; denn B muß „weiter" sagen, wofür A 1 markirt, dann aber auch nicht mehr zählen kann, was indeß nicht gestraft wird, wenn der Andere bereits weiter gesagt hat. A hat zugleich Sequenz durch Dame, Bube, Zehne.

Die Karten, welche dann noch in der Hand bleiben, werden nicht mehr gespielt, und nachdem jeder Spieler die während des Spiels gemachten Points markirt hat, zählt zuerst die Vorhand und dann der Kartengeber seine Karten mit dem Crib und dem Aufschlag, indem er die verschiedenen Zusammensetzungen, die er machen kann, besonders zählt und zwar auf folgende Weise:

Für jede 15	2 Points.
Für ein Paar oder zwei gleiche Karten . .	2 „

Für ein Königspaar, oder drei gleiche Karten 6 Points.
Für ein Doppelpaar oder vier gleiche Karten 12 „
Für einen Sequenz nach der Zahl der Blätter.
Für die Couleur, ebenfalls nach der Zahl der Blätter.
Für den Buben von der Farbe des Umschlags . 1 „

Ist indeß der Bube umgeschlagen, wobei man ihn bereits markirt hat, darf man ihn nicht zum zweiten Male zählen.

Drei Karten von gleicher Farbe in der Hand oder viere in dem Crib geben in der Regel das Recht, diese Blätter mit eben so viel Points als Couleur zu markiren, und mit eins mehr, wenn auch der Umschlag von der gleichen Farbe ist, unter feineren Spielern ist es indeß nicht üblich, die Karten im Crib mit zur Couleur zu zählen, es müßten denn nicht nur alle fünf Blätter, sondern auch noch der Umschlag von der gleichen Farbe sein.

Bei dem Weglegen der Karten in den Crib ist es nöthig, daß jeder Spieler nicht nur genau prüfe, was er in der Hand behalte, sondern auch, wem der Crib gehöre, und wie die Partie stehe; denn was in dem einen Falle gut ist, könnte in dem andern sehr unvorsichtig werden. Wenn ein Spieler ein Königspaar hat, ist es in der Regel vortheilhaft, die andern Karten in den Crib zu legen, es müßten denn zwei Fünften sein, eine Zwei und Drei, eine Fünf und Sechs, eine Sieben und Acht, eine Fünf mit irgend einem Blatte, welches Zehn gilt, oder der Crib gehöre dem Gegner nicht, oder die Partie sei dem Ende nahe.

Ein Spieler, der sein Spiel nicht muthwillig verderben will, muß daher zu seinem eigenen Crib die niedrigen Karten ecartiren, in der Hoffnung, daß sie zu einem mit denen, welche der Gegner hinzuthut, 15 bilden; es sei denn, daß der Gegner die Partie beinahe gewonnen hat, denn in diesem Falle ist es vortheilhaft, eben diese Karten zu behalten, um dadurch vielleicht den Gegner zu hindern, die Partie zu gewinnen.

Grade entgegengesetzt muß man indeß handeln, wenn der Crib dem Gegner gehört.

Beispiele.

A habe als fünf Karten in der Hand Pique-Zehn, Coeur-Zehn und Pique-Fünf, Carreau-Fünf und Trefle-Dame. Der Aufschlag sei Coeur-Dame. Der Crib gehört ihm. Nun muß er sehen, auf welche Weise er sowohl in der Hand, als in dem Crib die meisten Augen zählen kann. Nehmen wir an, er behalte die beiden Fünfen und die Trefle-Dame in der Hand, so zählt er in der Hand:

Für Trefle-Dame und Pique-Fünf	2
Für Trefle-Dame und Carreau-Fünf	2
Pique-Fünf und die Dame des Aufschlags . . .	2
Carreau-Fünf und die Dame des Aufschlags . .	2
Das Paar für die Dame in der Hand und die des Aufschlags	2
Das Paar für die beiden Fünfen	2
Zusammen	12
In Crib: Das Paar für beide Zehnen . . .	2
Im Ganzen also	14

Denn es ist immer ein Fehler, dem Gegner fünf Augen in den Crib zu legen, sei es in einem Blatte, sei es in zweien, weil sie sehr leicht dazu dienen, 15 zu bilden; hier aber wäre der Fehler um so größer, da schon ein Bild aufliegt, man also dem Crib-Besitzer ganz offenbar 2 Points gebe. Man darf dies aber nie bestimmt thun, sondern muß es dabei auf den Zufall ankommen lassen. — Hätte es dieser Zufall nun gefügt, daß der Gegner zu der Pique-Zehn und der Coeur-Zehn auch noch die Trefle- oder Carreau-Zehn in den Crib gethan hätte, so würde die Vorhand, welcher der Crib gehört, dadurch statt der angegebenen 2 Points darin 12 gezählt haben, und zwar

	Points.
Für das Königspaar	6
Für Pique- und Coeur-Zehn	2
Für Pique- und Trefle-Zehn	2
Coeur- und Trefle-Zehn	2
Zusammen	12

Denn man zählt die Paare so oft, als sie sich unter drei oder vier gleichen Karten auf verschiedene Weise zusammensetzen lassen.

Nun wollen wir sehen, ob sich durch eine andere Combination bei den gleichen Karten mehr herausbringen läßt, als die oben angegebenen 14 Points. — A lege daher die Trefle-Dame und die Carreau-Fünf in den Crib, und behalte die beiden Zehnen und die Pique-Fünf in der Hand. Nun wird er zählen:

In der Hand.

Pique-Zehn und Pique-Fünf	2
Coeur-Zehn und Pique-Fünf	2
Pique-Fünf und die Dame des Aufschlags . .	2
Das Paar der beiden Zehnen	2
	8

Im Crib.

Treffle-Dame und Carreau-Fünf (15)	2
Carreau-Fünf und die Dame des Aufschlags . .	2
Das Paar für die Dame im Crib und die des Aufschlags	2
Im Ganzen folglich	14

In dem vorliegenden Falle aber ist es um so vortheilhafter, eine Fünf in den Crib zu legen, weil der Gegner bei der großen Menge von Blättern, welche 10 zählen, (16) oft nicht umhin kann, eines davon in den Crib zu legen.

Gehörte nun aber in dem vorliegenden Falle der Crib dem Gegner, was würde man dann hineinthun müssen, um möglichst viel zu behalten und dem Gegner möglichst wenig zu geben?

Die beiden Fünfen behält man jedenfalls, weil man damit unter allen Umständen 10 Points machen muß, nämlich zwei Mal 15 mit dem Blatt von 10 Augen in der Hand, zwei Mal 15 mit dem Wahlblatte und die beiden Fünfen als Paar. Es kömmt also nur darauf an, ob man eine Dame und eine Zehne weglegen soll, oder beide Zehnen, und da spricht die Berechnung für die beiden Zehnen. Man giebt dadurch zwar dem Gegner ein Paar, allein das thäte man, mit der Aufschlagsdame ebenfalls, und wenn man die Dame behält, so zählt man selbst doch wenigstens noch das Paar für die beiden Damen, während man außer den oben angegebenen 10 Points nichts mehr zählt, wenn man eine Zehne behält. Was aber das Königspaar betrifft, das der Gegner vielleicht durch die beiden Zehnen bekäme, so könnte er eben so leicht die dritte Dame als die dritte Zehne haben.

Aehnlich mit den Zusammensetzungen der 15 wie durch 10 und 5 verhält es sich auch durch 7 und 8 ꝛc. Nehmen wir z. B. an, es kämen im Crib 2 Achten und 2 Sieben zusammen. Dies gebe.

1. Achte und 1. Sieben	2
1. Achte und 2. Sieben	2
2. Achte und 1. Sieben	2
2. Achte und 2. Sieben	2
1 Paar für die Achten	2
1 Paar für die Sieben	2
Zusammen	12

Wäre dazu der Aufschlag auch noch eine Achte oder eine Sieben, so vergrößerte sich die Summe sehr bedeutend, und würde in der That äußerst

schwierig zu berechnen. Es lägen in diesen fünf Blättern folgende Zusammenstellungen, welche zählen:

1 Paar Wahlachte und 1. Achte in der Hand . .	2
1 Paar Wahlachte und 2. Achte	2
1 Paar beide Achten in der Hand	2
1 Paar beide Sieben in der Hand	2
Das Königspaar aller drei Achten	6
Dazu folgende 15.	
Wahlachte und 1. Sieben	2
Wahlachte und 2. Sieben	2
1. Achte und 1. Sieben	2
1. Achte und 2. Sieben	2
2. Achte und 2. Sieben	2
2. Achte und 2. Sieben	2
Zusammen also	26

oder durch das eine hinzugekommene Blatt mehr als das Doppelte von der früheren Zahl der Points.

Die niedrigen Karten sind im Allgemeinen die, welche die größte Wahrscheinlichkeit bieten, die Partie zu gewinnen. Die Farben (Couleur) und die Sequenze, besonders wenn sie von einer Farbe sind, werden gewöhnlich in der Hand behalten, weil der Gegner dadurch entweder seinen eigenen Crib halten oder den des Gegners stören kann, dem man nie einen Buben geben muß, wenn man ihn selbst mit irgend einigem Vortheil behalten kann.

Bei dem Spiel ist es nicht nöthig, daß ein Sequenz in der Reihe gespielt wird, sondern es genügt, daß die auf dem Tische liegenden Karten zusammen einen bilden; auch ist es nicht nöthig, daß die Karten des Sequenz von einer und derselben Farbe sind, sondern sie können von allen Farben zusammengesetzt sein, wenn sie nur in einer ununterbrochenen Reihenfolge gehen.

Beispiel.

A spielt eine Zwei aus. B legt eine Vier darauf und zählt „6“ A giebt eine Drei, zählt „9“ und markirt 3, für den Sequenz 2, 3, 4. B giebt eine Fünf, zählt „14“ und markirt 4 für den Sequenz 2, 3, 4, 5. Nun fügt A ein As hinzu, zählt „15“ und markirt 7, nämlich 2 für die gezählten 15 und 5 für den Sequenz von fünf auf einanderfolgenden Blättern. Nach diesem Sequenz, der unten mit der Eins geschlossen ist, könnte nur noch eine Sechs hinzugefügt werden, hätte indeß A, als die 3 und 5 die letzten gelegten Blätter waren, statt der 1 eine 4 gegeben, so hätte er

wieder einen Sequenz von 3 zählen können, weil die 4 mit den zuletztgelegten 3 und 5 wieder eine Reihe bildete, die indeß durch die, der 3 vorausgehende erste 4 gestört war, also neu gebildet werden mußte, und nun abermals durch die 2 oder die 6 fortgesetzt werden könnte.

Auch dieses Beispiel zeigt wieder die ungeheure Menge der Wechselfälle, die das Spiel bietet, und welche angestrengte Aufmerksamkeit erforderlich ist, um sich nichts zu vergeben.

Neun und zwanzig ist das Höchste, was man durch das Spiel in der Hand und dem Crib im Cribbage gewinnen kann. Dies Spiel besteht aus drei Fünfen, einem Buben, einer vierten Fünf von derselben Farbe, wie der Bube des Aufschlags, ein Fall, der übrigens äußerst selten vorkömmt. Als eine Zahl, die nicht so selten ist, nennen wir außer der oben angegebenen 26 noch die 24. Sie kann mit 4 Dreien und einer Neun gemacht werden, oder mit 2 Viern, 1 Fünf und 2 Sechsen, oder auch noch durch andere Zusammenstellungen, welche man durch Uebung und Erfahrung bald kennen lernt.

Die beinahe endlose Mannigfaltigkeit macht es fast ganz unmöglich, den Spielern auf dem beschränkten Raume, der uns zu Gebote steht, hinreichende Unterweisung zu geben, wie sie in den verschiedenen vorkommenden Fällen ihre Karten auf die vortheilhafteste Weise wegwerfen, behalten oder ausspielen sollen; allein die von uns gegebenen Beispiele werdem dem denkenden Spieler genügen, um bei der erforderlichen Aufmerksamkeit und Uebung bald die nöthige Fertigkeit zu erlangen. Die Zufälligkeiten sind zuweilen so außerordentlich und so unerwartet, daß es bei dem Cribbage mit fünf Karten selbst bei gewandten Spielern nicht unmöglich ist, daß der Eine bereits 56 habe, und der Andere noch nichts, und daß dieser dennoch in zwei Mal geben das Spiel ausmache, bevor Jener bis zu 61 gelangt ist.

Bei dem Cribbage unter Vieren kann es geschehen, daß wenn die Spieler nicht einen Point in der Hand haben, der Kartengeber und sein Partner, mit Hülfe des aufgeschlagenen Buben, in einem einzigen Male geben 61 machen, während die Erstern nur bis auf 24 kommen.

Cribbage mit acht Karten wird außerordentlich selten gespielt

Man spielt zuweilen unter Dreien so, daß Einer wechselsweise austritt, nicht bei jeder Partie, sondern bei jedem Geben. In dieser Art des Cribbage gewinnt gewöhnlich der Kartengeber.

Das Cribbage mit sechs Karten weicht von dem mit fünfen darin ab, daß die Spieler (immer nur zwei) gleich anfangen, ohne daß Einer etwas voraus markirt; daß sie vier Karten in der Hand behalten, und daß alle Karten gespielt werden müssen, eben so, wie in dem Cribbage unter drei

und unter vier Personen mit fünf Karten. In dieser Partie ist es für den letzten Spieler von Vortheil, so viel als möglich niedrige Karten zu behalten, um zu 15 zu kommen, zu einem Sequenz oder zu einem Paar, noch außer dem letzten Loch der 31.

Die Partien Cribbage zu drei und vier Spielern und zu sechs und acht Karten, sind leichter, wie die Partie mit fünf Karten unter zwei Spielern; deshalb sind sie auch bei guten Spielern nicht so beliebt.

Einige erfindungsreiche Personen in London haben ein Hasardspiel ersonnen, dem sie den Namen „Cribbage der Fiacres" gaben und welches so gespielt wird: Zwei Personen treten an ein Fenster, und eine von ihnen hält alle Fiacker, welche auf der linken Seite der Straße, die andre alle, welche auf der rechten Seite vorüberfahren. Die Figuren auf den Thüren der Wagen werden als markirende Karten betrachtet und wenn ein Mann oder ein junger Bursche hinten auf irgend einem der Wagen steht, gilt er für einen Buben, und der, welcher ihn in seiner Wagenreihe hat, markirt einen Point.

Dame.

Der Ursprung des Dame-Spiels ist sehr ungewiß. So viel weiß man indeß, daß die Erfindung dieses Spieles bis in die fernsten Zeiten zurück geht. Man kann sich davon durch ein Werk überzeugen, das im Jahre 1668 unter dem Titel erschien: Das Damespiel mit allen Grundsätzen und Regeln, sowohl allgemeinen als besonderen, die man dabei beobachten muß, und die Anweisung, es gut zu spielen, von Peter Mallet, königl. französischem Ingenieur und Professor der Mathematik. Der Verfasser behauptet: „Dieses Spiel ist viel älter, wie das Schach, und die ältesten Völker spielten es schon beinahe unmittelbar nach Erschaffung der Welt." Aus dem Zeugnisse Peter Mallets geht auch hervor, daß das Damenspiel, welches unter dem Namen des französischen bekannt ist, schon länger als ein Jahrhundert vor der Herausgabe seines Buches in Frankreich viel gespielt wurde.

Was die sogenannte polnische Dame betrifft, so ist das nur eine Vervollkommnung des alten Spieles; es ist gegenwärtig kaum über hundert Jahr alt. Nach der Versicherung des Herrn von Condamine, der an dem Hofe König Stanislaus gelebt hat, ist Polen, das Land sowohl, wie

die Bewohner, dieser Benennung des Spieles durchaus fremd; man spielte es in Paris schon lange vorher, ehe es in Polen nur bekannt wurde.

Zuerst spielte man es 1723 in dem Hôtel Soissons, in einem Kaffeehause, das unter dem Roulette-Saale lag. 1730 spielte man es in dem Café der Oper, allein man wies ihm nur zwei Tische an, während alle übrigen mit Spielern der französischen Dame besetzt waren.

Die Erfindung der polnischen Dame wird einem Beamten des Regenten zugeschrieben, der ein großer Liebhaber des alten Spieles war. Er spielte, gewöhnlich mit einem ihm gewachsenen Fremden, den man den Polen nannte. Indem sie mit einander spielten, bemerkten sie, daß man viel schönere Züge würde ausführen können, wenn das Damenbrett, statt acht Reihen, deren zehne, und statt der vier Steine in jeder Reihe, fünf hätte. Sie setzten danach den Gang und die Regeln des neuen Spieles fest. Dieses trug bald über das alte den Sieg davon, und die französische Dame ist jetzt beinahe ganz aufgegeben; d. h. in Frankreich. In Deutschland dagegen bedient man sich, wohl ausschließlich des Schachbrettes zum Damenspiel, d. h. des Brettes mit 64 Feldern, und wenn auch bei uns die polnische Dame gespielt wird, so unterscheidet sie sich doch von der gewöhnlichen weder durch das Brett noch durch die Zahl der Steine, sondern nur durch einige abweichende Regeln von dem gewöhnlichen Spiel, wie wir dies später zeigen werden.

Da wir uns indeß bei unserer Encyclopädie der Spiele keineswegs blos auf die in Deutschland üblichen zu beschränken beabsichtigen, sondern denen, die an dem Spiele überhaupt Gefallen finden, Gelegenheit bieten, sich mit interessanten Spielen, welche anderwärts beliebt sind, bekannt zu machen, glaubten wir die Beschreibung der französischen-polnischen Dame nicht mit Stillschweigen übergehen zu dürfen.

Mit dieser polnischen Dame verglichen, ist die gewöhnliche allerdings sehr beschränkt. Das Brett hat nur 64 Felder; es sind nur 12 Steine von jeder Farbe; die Steine gehen blos vorwärts; sie machen nur einen Schritt, sie müßten denn schlagen; sie schlagen nie zurück; die Dame macht ebenfalls nur einen Schritt, wenn sie auch vorwärts und rückwärts gehen und schlagen darf*).

Indeß wenn auch das Spiel nicht so reich und so mannigfaltig ist,

---

*) Von diesen ganz einfachen Regeln ist man meistens schon abgewichen, wie wie später bei der Beschreibung der verschiedenen Arten des Damenspieles darthun werden.

wie die polnische Dame, so hat es dennoch seine Feinheiten und Schwierigkeiten.

Mallet, der es zum Gegenstande besondern Studiums gemacht hatte, versichert, es sei einer so großen und so schwierigen Berechnung fähig, „daß in seiner Zeit noch Niemand eine vollkommene Kenntniß davon erlangt hätte, wie gelehrt man auch in der Theorie oder in der Praxis der Künste und Wissenschaften sei, selbst in der Mathematik, und daß man noch nicht entschieden die Partie entdeckt hätte, mit der man alle übrigen gewinnen müsse.“

Wir lassen nun hier eine genaue Beschreibung der polnischen Dame folgen.

Das Damenbrett.

Die polnische Dame wird unter Zweien auf einem Brett gespielt, das zehn Felder breit und zehn Felder lang ist, im Ganzen also hundert Felder hat. Davon sind fünfzig schwarz (oder braun) und funfzig weiß.

Auf der hier folgenden Abbildung eines Damenbrettes sind die mit Nummern bezeichneten Felder die schwarzen und die übrigen die weißen.

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Man spielt mit vierzig Steinen, zwanzig weißen für den einen Spieler und zwanzig schwarzen für den andern.

Um zu spielen stellt man das Damenbrett so vor sich hin, daß man die 1 zur Rechten hat, und setzt die Steine vorzugsweise auf die weißen Felder.

Tric-trac nennt man die beiden diagonalen Linien, welche von 1 und 6 ausgehen, und in 45 und 50 endigen. Die große diagonale Linie, oder große Diagonale, ist die, welche von 5 bis 46 geht.

Wenn die Steine auf den weißen Feldern aufgestellt sind, muß die große Diagonale von der Linken zur Rechten gehen, der Trictrac von der Rechten zur Linken.

Daran erkennt man, daß das Damenbrett richtig aufgestellt ist.

Die schwarzen Steine werden auf den Feldern von 1 bis 20 einschließlich aufgestellt, die weißen auf denen von 31 bis 50 ausschließlich.

Nachdem die Steine so stehen, bleiben für die ersten Operationen der beiden Spieler zwei horizontale Linien frei, von 21 bis 30.

Regeln des Spieles.

Man spielt Einer nach dem Andern und obgleich kein entschiedener Vortheil darin liegt, anzufangen, so wechselt man dennoch damit ab.

Indeß ist es auch üblich, daß der Gewinner anfängt.

Die Steine gehen nur einen Schritt vorwärts, in der Diagonale (schräg) rechts oder links, und immer von dem weißen Felde auf das weiße.

Wenn man schlagen (nehmen) kann, darf der Stein einen oder mehrere Schritt machen, je nachdem ein oder mehrere Steine zu schlagen sind.

Er kann sich dann auch rückwärts bewegen, wenn der zu schlagende Stein rückwärts steht.

Berührter Stein, gespielter Stein. Dieser Satz hat Gesetzeskraft, d. h. wenn ein Spieler einen Stein berührt hat, muß er diesen ziehen.

Ein Stein ist berührt, wenn man den Finger darauf gelegt hat.

Indeß darf man den berührten Stein, so lange man ihn noch nicht los gelassen hat, hinsetzen, wohin man will; d. h. man darf ihn auf das Feld rechts oder das links stellen, wenn diese nicht bereits besetzt sind.

Wenn man einen Stein berühren will, ohne gezwungen zu sein, ihn zu ziehen, nur um das Spiel zu ordnen, so muß man seinen Gegner davon benachrichtigen, indem man sagt: „Ich rücke."

Hat man mehrere Steine berührt, ohne zu sagen, ich rücke, so ist

man gezwungen, unter diesen mehreren den Stein zu ziehen, den der Gegner bezeichnet.

Wenn der berührte Stein nicht gezogen werden kann, wird die Verletzung des Gesetzes nicht bestraft.

Ein Stein kann nehmen (schlagen), wenn er vor sich einen Stein von anderer Farbe hat, hinter dem sich ein leeres Feld befindet.

Wenn ein Stein schlägt, überspringt er den zu nehmenden Stein und stellt sich auf das leere Feld unmittelbar dahinter. Darauf entfernt der Spieler den Stein, über welchen er weggesprungen ist, von dem Brett.

Wenn hinter dem Felde, auf welches der schlagende Stein gekommen ist, noch mehrere feindliche Steine stehen, die ein leeres Feld hinter sich haben, so schlägt er diese ebenfalls, und bleibt erst auf dem letzten leeren Felde stehen. Dann nimmt der Spieler, der geschlagen hat, alle die geschlagenen Steine vom Brett.

Wenn man einen oder mehrere Steine schlägt, darf man diese nicht im Schlage wegnehmen, sondern erst wenn man den schlagenden Stein auf das Feld gestellt hat, auf dem er stehen bleiben muß. Es ist zu bemerken, daß der Stein, welcher schlägt, dadurch zwei Schritte macht, und daß er, wenn mehrere Steine hinter einander zu schlagen sind, nicht nur von einem Ende des Brettes bis zu dem andern gehen, sondern auch wieder zurückkehren kann.

Der schlagende Stein darf mehrmals über dasselbe leere Feld gehen, allein einen geschlagenen Stein darf er nicht nochmals überspringen, sondern er muß vor demselben stehen bleiben.

Wenn man einen oder mehrere Steine geschlagen hat, und aus Versehen vergißt, alle oder einen derselben, vom Brett zu nehmen, so hat der Gegenspieler das Recht, den Stein, welcher geschlagen hat, zu blasen.

Er ist aber auch nicht gezwungen, zu blasen, und kann seine geschlagenen Steine behalten oder verlangen, daß der Gegner sie fortnehme.

Blasen heißt, den Stein, der geschlagen hat, ohne die geschlagenen Steine oder einen derselben wegzunehmen, vom Brett entfernen

Es steht einem frei, zu blasen oder nicht zu blasen.

Bläst man nicht, und verlangt von dem Gegner, die geschlagenen Steine wegzunehmen, so muß derselbe sich diesem Verlangen fügen.

Wenn der, welcher blasen darf, den zu blasenden Stein aufgehoben oder auch nur berührt hat, steht ihm die Wahl nicht mehr frei, sondern er muß blasen.

Ein Stein ist blasbar, wenn er entweder ganz vergessen hat, zu schlagen, oder wenn er nicht alle geschlagenen Steine wegnahm.

Der, welcher schlagen kann, darf sich nicht weigern, dies zu thun, wenn sein Gegner ihn darauf aufmerksam macht, im Fall er dies für vortheilhafter hält, als zu blasen, wie es oft geschehen kann.

Wer sich weigert, zu schlagen, wenn sein Gegner ihn darauf aufmerksam macht, verliert die Partie.

Wenn ein Spieler aus Irrthum einen andern Stein aufhebt oder berührt, als den, welcher schlagen kann, oder wenn er auf mehreren Seiten schlagen kann, und einen andern Stein aufhebt oder berührt, als den, welcher nach der guten Seite schlagen kann, so bläst der Gegner den Stein, welcher regelmäßig schlagen konnte, und zwingt seinen Gegner, den berührten Stein zu spielen.

Hat man gezogen, so darf man nicht mehr blasen, und der, welcher die geschlagenen Steine wegzunehmen vergaß, darf dies dann nachträglich thun, wenn sie noch auf demselbem Felde stehen.

Der, welcher es versäumte, zu blasen, kann dies auch nach dem folgenden Zuge noch thun, wenn sein Gegner es abermals versäumte, einen geschlagenen Stein wegzunehmen.

Der Spieler, welcher zu blasen hat, darf dies mehrere Züge anstehen lassen, wenn er es für vortheilhaft hält, indeß darf er dies Recht nur so lange ausüben, als sein Gegner den begangenen Irrthum nicht verbesserte.

Ein Zug gilt als gethan, wenn man den Stein gestellt oder die Finger davon losgelassen hat.

Es ist kein Fehler, wenn man einen Stein berührt, der nicht gespielt werden kann.

Eben so wenig wird es gestraft, wenn man einen Stein seines Gegners zieht.

Wenn man schlagen kann, und den Stein des Gegners berührt oder sogar zieht, so darf man nicht geblasen werden, und zwar aus dem Grunde, weil man nicht einen ziehbaren Stein berührte.

Wenn ein Spieler einen falschen Zug thut, d. h. wenn er aus der Linie kömmt, hat der Gegner das Recht, den gezogenen Stein entweder auf dem falschen Platze zu lassen, oder ihn auf den richtigen zu verweisen.

Alle Steine können Damen werden.

Ein Stein, der Dame geworden ist, muß augenblicklich damirt werden, d. h. bedeckt mit einem zweiten Steine von seiner Farbe.

Hat der Gegner noch keinen einzigen Stein geschlagen, so wird ein Stein der Feindesfarbe darunter gelegt, und der obere giebt dann die Farbe an, welcher die Dame gehört.

Ein Stein **wird Dame**, wenn er in die letzte ihm gegenüberliegende Reihe des Damenbrettes gelangt, und darin stehen bleibt.

Z. B. die **weißen Steine**, welche auf den Feldern von 31 bis 50 stehen, werden Dame, wenn sie in eines der Felder 1, 2, 3, 4, 5 kommen, und eben so die schwarzen, wenn sie eines der Felder 46, 47, 48, 49, 50 erreichen.

Es genügt für einen Stein, um Dame zu werden, nicht, daß er eines dieser Felder im Schlage blos berühre, wenn er dann in demselben Zuge wieder zurückschlagen muß, sondern er muß darin stehen bleiben.

Der Gang der Dame ist derselbe, wie der des Steines, d. h. auf der Diagonale, allein sie kann auf dieser, bis an das äußerste Ende derselben so viele Schritte machen, wie ihr beliebt.

Da die Dame so viel Schritte in einer Linie machen kann, wie sie will, darf sie den auf ihrer Linie befindlichen feindlichen Stein in jeder Entfernung schlagen.

Findet sie auf dem Felde, auf welches sie gelangte, in einer Reihe rechts oder links, gleichviel in welcher Entfernung, wieder einen Stein, den sie schlagen kann, so fährt sie auf gleiche Weise damit fort, so lange es geht.

Eine Dame, die zu schlagen ist, gilt nicht mehr, als ein Stein; kann man daher eine Dame oder einen Stein schlagen, so hat man zwischen beiden die freie Wahl.

Schlägt die Dame nicht, wo sie schlagen kann, so wird sie eben so geblasen, wie jeder andere Stein.

Man muß da schlagen, wo es am meisten zu schlagen giebt, d. h. zwei Steine eher als eine Dame, drei Steine vor zwei Damen, allein zwischen zwei Damen und zwei Steinen, oder einer Dame und einem Steine darf man wählen.

Sind zwei Spieler nicht von gleicher Stärke, so nehmen sie eine ungleiche Anzahl von Steinen, oder sie machen die Partie dadurch gleich, daß sie gewisse Combinationen annehmen, deren Richtigkeit durch die Erfahrung bewiesen worden ist.

Um die Partie auszugleichen, giebt der stärkere Spieler dem schwächeren **Stein** oder **Remise** vor, oder mehrere Steine, oder Steine und Remise.

Er kann auch einen halben Stein und halbe Remise vorgeben.

Einen halben Stein vorgeben, heißt jede zweite Partie einen Stein vorgeben; eben so ist es auch mit der Remise.

Die Remise vorgeben, heißt seinem Gegenspieler den Gewinn zugestehen, wenn er die Partie Null macht.

Wenn bei Beendigung eines Spieles zwischen zwei gleichen Spielern der eine drei Damen hat, der andre eine, und dieser auf der Mittellinie oder großen Diagonale bleibt, ist die Partie nothwendig remise.

Man muß eine neue anfangen, nachdem zuvor Jeder zwei Züge gethan hat, um zu beweisen, daß nichts entschieden werden kann.

Wenn die einzige Dame nicht die Mittellinie hat, kann der Spieler mit drei Damen seinen Gegner zwingen, fünfzehn Züge zu thun. Dieser darf sich dessen nicht weigern, selbst wenn er der stärkere Spieler wäre und dem andern vorgegeben hätte.

Wenn der stärkere der beiden Spieler die drei Damen hat, darf er auch nicht mehr, als fünfzehn Züge verlangen.

In den Partien, bei denen die Zahl der Züge bestimmt ist, darf man sie nicht überschreiten, selbst nicht unter dem Vorwande, daß der nächste Zug, welcher die Partie entscheiden würde, nur die nothwendige Folge des vorhergehenden sei.

Die Partie muß einschließlich mit dem letzten der festgesetzten Züge gewonnen werden.

Ein Zug ist vollständig, wenn jeder Spieler in seiner Reihe gezogen hat. Der Erste zieht, dann der Zweite, das macht einen Zug.

Wenn gegen das Ende der Partie der Spieler, welcher nur eine Dame hat, seinem Gegner, der eine Dame und zwei Steine, oder zwei Damen und einen Stein hat, anbietet, ihm den einen Stein oder die zwei aufzudamen, um sogleich die bestimmten Züge zu beginnen, darf der Letztere es nicht ablehnen; thut er es dennoch, so erklärt er die Partie für remise.

Der, welcher seinem Gegner die Remise vorgab, hat in diesem Falle die Partie verloren.

Wenn ein Spieler dem Andern Stein oder Remise halb, zum dritten oder vierten Theile vorgiebt, sind Beide verpflichtet, die zwei, drei oder vier Partien zu spielen, welche das Ganze, die Vervollständigung der Partie, bilden.

Jede angefangene Partie muß bis zum Ende ausgespielt werden; wer sie aufgiebt, erklärt sie für verloren: Wer aufhört, verliert.

Spielt man sie nicht aus, so muß dies nach gegenseitiger Uebereinkunft geschehen.

Bemerkungen über die Regeln.

Um die Regeln und den Gang des Spieles wohl zu verstehen, muß man das numerirte Damenbrett vor Augen haben.

Sind die Steine geordnet, so bleiben die Felder 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, frei.

Da nur auf den weißen Feldern gespielt wird, muß der Gang der Steine nothwendig schräg sein, da alle Linien diagonal laufen.

Nehmen wir an, die Weißen fangen an, und zwar mit 31. Der Stein, der auf diesem Felde steht, kann nach seiner Wahl auf 26 oder auf 27 gehen; der Gegner zieht dann in seiner Reihe, und die Partie ist eröffnet.

Beispiele.

Um Geschicklichkeit in dem Damenspiel zu erwerben, muß man die nachfolgenden Probleme zu lösen suchen.

Erstes Problem. Auf dem hier folgenden Brett stehen die schwarzen Steine auf den Feldern 4, 7, 8, 12, 14, 17, 18, 19, 24, 26, 29. Im Ganzen also elf schwarze Steine.

Die weißen Steine stehen auf den Feldern 25, 28, 30, 33, 35, 37, 38 und 40. Im Ganzen acht, folglich drei Steine weniger, als die Schwarzen, allein es ist an den Weißen, zu ziehen, und sie gewinnen die Partie.

Die Weißen geben durch den ersten Zug zu schlagen, indem sie den Stein 28 nach 23 ziehen. Der schwarze Stein 19 springt über diesen weißen Stein nach 28, doch ohne darauf stehen zu bleiben, denn es ist auch noch der weiße Stein 33 zu schlagen, und der schwarze Stein 19 bleibt daher auf 39 stehen. Er hat so drei Schritt gemacht, indem er einen Winkel beschrieb.

Der weiße Stein 30 vollbringt einen ähnlichen Marsch, und geht nach 10, indem er ebenfalls zwei Steine nimmt. Der schwarze Stein 4 nimmt diesen weißen Stein 10 und stellt sich auf das Feld 15. Der weiße Stein 37 stellt sich zum Schlagen auf 31. Der schwarze Stein 26 schlägt diesen weißen Stein 31, indem er sich auf 37 stellt. Der weiße Stein 38 stellt sich abermals zum Schlagen, indem er nach 32 zieht.

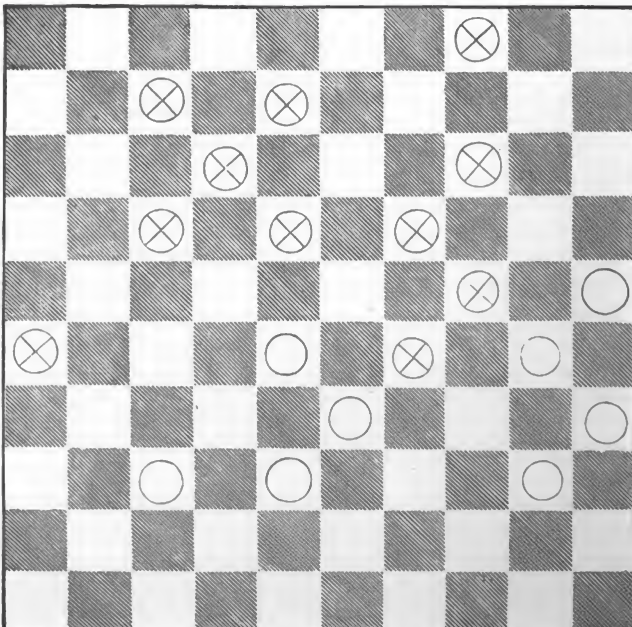
Diesmal wird der schwarze Stein 37 zu einer rückgängigen Bewegung gezwungen. Um den weißen 32 zu schlagen, muß er zurückgehen, und stellt sich auf 28. Der weiße Stein 40 stellt sich dem schwarzen 34 zum Nehmen.

Hier können zwei schwarze Steine schlagen, doch der Erfolg bleibt sich gleich.

Wenn der schwarze Stein 39 den weißen 30 nimmt, springt der weiße 35 auf 24, 33, 22, 11, 2, 13, 22 und schlägt die schwarzen Steine 30, 29, 28, 17, 7, 8, 18.

Wenn der schwarze Stein 29 nach 40 schlägt, so springt der weiße 35 auf 44, 33, 22, 11, 2, 13, 22 und schlägt die schwarzen Steine 40, 39, 28, 17, 7, 8, 18.

Auf diesem Marsche zeigt der weiße Stein einen Theil seiner Macht.



Er ist 14 Felder durchlaufen; er ist über das Feld 2 gegangen, ohne darauf stehen zu bleiben, und folglich ohne Dame zu werden, und ist dann auf seinem Wege bis nach 22 zurückgekehrt.

Zweites Problem. Hier muß man sich vorstellen, daß die schwarzen Steine auf den Feldern 3, 5, 6, 10 und 11 stehen; auf dem Felde 10 steht eine schwarze Dame.

Die Weißen sind auf 12, 13, 24, 25, 31. Fünf weiße Steine gegen vier schwarze und eine schwarze Dame. — Weiß 24 nach 19. Schwarze Dame von 10 nach 8 und nimmt drei weiße Steine. — Weiß 13 geht nach 2, schlägt die schwarze Dame, und gewinnt.

Drittes Problem. Die Schwarzen stehen auf 12, 15, 26, 50. Auf 50 ist eine schwarze Dame.

Die Weißen auf 9, 22, 27, 32, 35, 38. Sechs weiße Steine, gegen drei schwarze und eine schwarze Dame.

Die Schwarzen kamen eben in die Dame. Sobald die schwarze Dame aufgedamt ist, greift sie den Weißen 22 an. Das ist ein Zug der Ruhe, d. h. ein Zug, nach dem nicht geschlagen zu werden braucht. Während dessen zieht Weiß in die Dame 4.

Die schwarze Dame 50 nimmt den Weißen 22 und stellt sich dahinter nach Belieben auf. Der Weiße 38 zieht nach 33 und läßt sich schlagen. Die schwarze Dame, welche entweder auf 6, oder auf 11 oder auf 17 steht, nimmt den weißen Stein 33 und stellt sich auf einem beliebigen Punkte der Linie auf, angenommen auf 50.

Der Weiße 27 zieht nach 21 und stellt sich zum Schlagen. Der schwarze Stein 26 nimmt diesen weißen 21, indem er bis auf 17 zurückweicht. Der Weiße 32 geht nach 28 und stellt sich zum Schlagen. Die schwarze Dame 50 nimmt den Weißen 28 und da sie durch ihren eigenen Stein, der auf 17 steht, aufgehalten wird, ist sie gezwungen, auf 22 stehen zu bleiben, wo sie durch die weiße Dame 4 genommen wird.

Viertes Problem. Stellung: Schwarz. 4 (Dame) 6, 17, 22, 35. Weiß: 14, 16, 23, 28, 32, 33, 34.

Sieben weiße Steine gegen vier schwarze und eine schwarze Dame.

Züge:

Weiß	von	34	nach	30.	Schwarz	von	35	nach	24	und	schlägt.
„	„	14	„	10.	„	„	4	„	15	„	„
„	„	23	„	19.	„	„	24	„	13	„	„
„	„	32	„	27.	Dame	„	15	„	21	„	„ 2 St.
„	„	16	„	9.							

Weiß schlägt durch diesen Zug die schwarze Dame und zwei schwarze Steine. Gewonnene Partie.

Fünftes Problem. Stellung. Schwarz: 2, 4, 12, 15, 17 (Dame). Weiß: 13, 21, 23, 27, 28, 48.

Sechs weiße Steine gegen fünf schwarze und eine schwarze Dame.

Weiß	von	23	nach	18.	Schwarz	von	12	nach	32.
=	=	27	=	38.	=	=	17	=	8.
=	=	21	=	3.					

Weiß schlägt einen schwarzen Stein, die schwarze Dame, damt in 3 auf und gewinnt die Partie.

Sechstes Problem. Fermeture: Stellung.

Schwarz: 1, 2, 6, 16, 28 (Dame) 34.

Weiß: 20, 27, 37, 38, 41, 42, 43, 47.

Acht weiße Steine gegen fünf schwarze und eine schwarze Dame.

Weiß	von	37	nach	31.	Schwarz	von	28	nach	46.
=	=	27	=	21.	=	=	16	=	36.
=	=	43	=	39.	=	=	34	=	32.
=	=	42	=	37.	=	=	32	=	41.
=	=	20	=	14.	=	=	6	=	11.
=	=	14	=	9.	=	=	11	=	17.
=	=	9	=	3.	=	=	17	=	22.
=	=	3	=	21.	=	=	22	=	28.
=	=	21	=	38.					

Siebentes Problem. Lünette: Stellung.

Schwarz: 10, 14 (Dame) 34 (Dame.)

Weiß: 24, 29, 33, 40, 49.

Fünf weiße Steine gegen einen schwarzen Stein und zwei schwarze Damen.

Weiß von 24 nach 19. Schwarz von 14 nach 35 schlägt 3 Steine.
= = 29 = 40. = = 35 = 44 = 1 =
= = 49 = 40.

Weiß schlägt die beiden schwarzen Damen und gewinnt die Partie.

Von den modificirten oder zusammengesetzten Spielen.

Außer der gewöhnlichen polnischen Partie giebt es auch noch andere Partien, welche man modifizirte oder combinirte nennt, und welche stärkere Spieler zuweilen spielen, entweder, um dem Spiel mehr Abwechselung zu verleihen, oder um alle Hülfsquellen desselben zu studiren.

Die üblichste Abweichung ist die, daß zwei gleiche Spieler sich wechselsweise eine Dame für zwei Steine geben, oder auch für drei Steine.

Eine andere Partie ist die, wo ein Spieler mit fünf Damen und

zehn Steinen anfängt, während der andere nur seine zwanzig Steine hat. Diese Partie ist ein gutes Studium, um zu lernen, sich nicht blasen zu lassen.

Eine dritte Art der Partie ist, daß ein Spieler alle zwanzig Steine hat, der andere aber nur zehn; indeß thut der letztere jedes Mal zwei Züge, entweder mit einem und demselben Steine, oder mit zwei verschiedenen; er verliert die Partie nicht nur, wenn ihm alle seine Steine geschlagen werden, sondern auch wenn er durch die Steine seines Gegners so eingeengt wird, daß ihm nicht mehr der Raum bleibt, seine beiden Züge zu thun. Diese Partie ist sehr interessant. Wenn der Spieler, der die zehn Steine hat, es zu einer Dame bringt, gewinnt er die Partie, denn da die Dame ebenfalls ihre zwei Züge hintereinander thun darf, kann sie niemals geschlagen werden. Indeß könnte die Partie in diesem Falle Null werden, wenn der Spieler mit den zwanzig Points ebenfalls eine Dame hätte.

Die Partie der Diagonale wird so genannt, weil die Steine bei dem Beginn der Partie so aufgestellt werden, daß die große Diagonale zu Anfang leer bleibt. Sie vertritt dann die Stelle der beiden Querlinien in der Mitte, welche bei dem Beginn der gewöhnlichen Partie frei sind.

Was die babylonische Partie betrifft, bei welcher man nach jeder Richtung zog und schlug, schräg und grade, vorwärts und rückwärts, so ist sie wieder aufgegeben worden, weil sie zu verwickelt und mannigfaltig war, vielleicht auch, weil es an Spielern fehlte, die sie gut spielen konnten.

Endlich spielt man auch noch die Partie:

Wer verliert gewinnt.

Sie besteht für jeden Spieler darin, alle seine Steine von dem Gegner schlagen zu lassen. (Schlagdame.) Bei dieser Partie kann es vorkommen, daß der stärkere Spieler noch alle seine zwanzig Steine hat, der Gegner aber nur noch einen, und daß dieser dennoch alle zwanzig schlagen muß, ohne es dahin zu bringen, daß er seinen einen zum Schlagen giebt. Diese Partie enthält schöne Combinationen, allein mit der polnischen kann sie dennoch nicht verglichen werden.

Diese verschiedenen Partien dienen dazu, die Feinheiten des Spieles kennen zu lernen.

Allgemeine Bemerkungen.

Um sich einen Begriff von der ungeheuren Menge möglicher Combinationen auf dem Damenbrett zu machen, genügt es, sich daran zu erinnern, daß vierzig Steine sind und daß man mit den fünfundzwanzig Buchstaben

des Alphabetes alle Sprachen der Welt gebildet hat und viele andere bilden könnte.

Es ist deshalb zum Verständniß des Spieles nicht nöthig, die Beispiele zu vervielfältigen.

Jedes Problem hat nothwendigerweise zur Basis einen der Fundamentalprinzipe: Stein zum Schlagen — Lünette — Zeit der Ruhe. Man muß daher, entweder indem man einen muthmaßlichen Zug studiert, auf diese verschiedenen Zufälligkeiten des Spieles seine ganze Aufmerksamkeit wenden.

Endlich, da der Zweck des Spielers ist, die Steine des Gegners zu nehmen, darf man weder den Austausch noch die Angriffe fürchten, selbst wenn daraus kein anderes Resultat hervorginge, als ein Stein um den andern.

Uebliche Ausdrücke bei dem Damenspiel.

Der Zug. — Dieses Wort hat drei bestimmte und von einander verschiedene Bedeutungen: Den Zug thun — den Zug ausführen — den Zug gewinnen.

Seinen Zug thun, heißt wechselsweise, wenn man an der Reihe ist, ziehen.

Einen Zug ausführen, heißt einen mehr oder minder vortheilhaften Plan ausführen, sowohl in der einen, wie in der andern Farbe. Es heißt, ein zur Reife gediehenes Problem lösen.

Den Zug gewinnen, heißt sein Spiel so ordnen, daß dem Gegner der Angriff nicht mehr offen steht, sondern daß er nicht nur zur Vertheidigung gezwungen ist, sondern auch nicht mehr ohne Verlust spielen kann. Oft giebt man seinem Gegner auf zwei Seiten zugleich Steine zu schlagen, um den Zug zu gewinnen und dadurch Zeit zu bekommen, eine Berechnung auszuführen, welche die Partie entscheiden muß. Man begreift, daß der Spieler, welcher zwei Mal hintereinander schlagen muß, und dies nach den Gesetzen des Spieles nicht unterlassen darf, während dieser Zeit seinen Gegner nicht hindern kann, die Steine vorzurücken, deren er zur Ausführung seiner Berechnung bedarf.

Einen für Einen, oder so viel für so viel. — Dieser Ausdruck bezeichnet einen einfachen Austausch der Steine, allein so leicht dies auch dem Anscheine nach ist, verlangt es dennoch viel Vorsicht, Aufmerksamkeit und Klugheit. Einer für Einen ist eine große Hülfe, wenn man seinen Gegner fürchtet, eine gewagte Stellung eingenommen hat oder durch das Spiel in Verlegenheit gesetzt wird. Sieht man sich

durch den Gegner zu sehr gedrängt, fürchtet man, daß seine Angriffe irgend eine Berechnung verbergen, die man nicht zu durchschauen vermag, so pionnire man, d. h. gebe man einen Stein (Pion) für den andern, und man macht sich frei, zerstört seinen Plan. Man gewinnt dadurch volle Freiheit zu den eigenen Bewegungen, und wer weiß, ob man ihm nicht durch diese Taktik, geschickt angewendet, den Zug abgewinnt. Indem man von Einem für den Andern spricht, ist es ohne Zweifel nicht nöthig, noch besonders zu erwähnen, daß dies eben so gut auf Zwei für Zwei, auf Drei für Drei 2c. anzuwenden ist, und daß man jederzeit mit Vortheil eine gleiche Anzahl Steine austauschen kann, wenn man sich in einer schwierigen Lage befindet, oder eine Schlinge fürchtet.

Von der Zeit oder dem Zug der Ruhe. — Der Zug der Ruhe ist eine Position, in welcher der Gegner mehrmals hintereinander zu schlagen hat, und wo man folglich eben so viele Züge nach freiem Willen und ohne Hinderniß thun kann. Wenn er einmal schlagen muß, hat man gegen ihn, was man eine Zeit nennt, voraus; muß er zwei Mal schlagen, hat man zwei Zeiten und so fort. In dieser Zwischenzeit kann man einen Zug vorbereiten, durch den man die Partie gewinnen muß.

Von der Lünette. — Lünette nennt man das leere Feld zwischen zwei Steinen von gleicher Farbe, hinter denen ebenfalls leere Felder sind, so daß der Gegner, wenn er einen Stein auf dieses Zwischenfeld zieht, gewiß ist, einen der beiden Steine zu schlagen, weil der Spieler, welcher die Lünette ließ, da er nur einen Zug hat, nur einen der beiden bedrohten Steine retten kann.

Wenn man mit einem starken Spieler zu thun hat, muß man sich vor dieser Schlinge in Acht nehmen. Die großen Spieler bedienen sich der Lünette, um ihre Züge vorzubereiten, und das gelingt ihnen beinahe immer; denn der schwächere Spieler kann, wenn auch gewarnt, der Versuchung nur selten widerstehen.

Der Stein zur Prise. (Zum Schlage.) — Der Stein zur Prise ist ein Stein, den man vorschiebt, und hinter den der Gegner einen der seinigen setzen kann, um ihn zu schlagen. Dieser Stein steht in einer solchen Position, daß man ihn nicht retten kann. Wenn man daher einen starken Gegner hat, muß man dem Stein in Prise eben so mißtrauen, wie der Lünette, und ihn nur dann erst angreifen, wenn man sich vollkommen überzeugt hat, daß dahinter keine Schlinge verborgen ist.

Von der Position. — Man hat die Position, wenn das Spiel so geordnet ist, daß die Steine sich frei bewegen können, und den Angriff auf den Gegner so haben, daß dieser überall wie im Schach ist.

Man nimmt in der Regel die Position nach dem Zuge der Ruhe ein, oder durch einen klug voraus berechneten Marsch.

Vorgeben. — Wenn ein Spieler entschieden stärker ist, wie sein Gegner, kann er die Partie dadurch gleich machen, daß er ihm vorgiebt. Ist der Unterschied zwischen beiden Spielern nicht sehr beträchtlich, giebt der Stärkere die Remise vor, die halbe Remise, einen Stein, einen halben, oder sogar nur einen Drittel-Stein. Darunter läßt die Verschiedenheit der Kräfte sich nicht abschätzen.

Ist der Unterschied größer, kann man einen Stein und die halbe Remise vorgeben, einen Stein und Remise, zwei Steine und Remise ꝛc. Bei mehr als zwei Steinen wird es sehr schwer, die Partie gleich zu machen, denn es ist im Verhältniß dann zu viel Kraft auf der einen Seite und zu viel Unerfahrenheit auf der andern.

Seinem Gegner die Remise vorgeben heißt, ihm die Partie so oft gewonnen geben, als es ihm gelingt, sie remise oder null zu machen.

Giebt man die halbe Remise vor, so ist erst nach der zweiten remise gemachten Partie eine gewonnen.

Einen Stein vorgeben heißt, vor dem Beginn des Spieles einen seiner Steine vom Brett nehmen.

Einen halben Stein vorgeben heißt, nur eine Partie um die andere einen Stein vorgeben.

Voll spielen — heißt mit gleicher Streitkraft spielen, entweder mit allen Steinen, oder mit einer gleichen Anzahl.

Partie remise oder null. — Die Partie ist null oder remise, wenn nicht mehr genug Steine auf dem Brett sind, um einen Zweifel über den Ausgang zu lassen, und keiner der beiden Spieler die Partie gewinnen kann.

Jeder mit zwei Damen bleiben, oder mit zwei Damen und einem Steine, oder mit einer Dame gegen drei Damen, heißt Partie null machen, wenn auch einer der Spieler ein besseres Spiel hat, als der andere.

Dame auf dem Schachbrett.

Hier sind das deutsche, das polnische und das englische Damenspiel und die Schlagdame zu unterscheiden, deren Grundregeln im Wesentlichen vollkommen mit denen übereinstimmen, welche wir vorstehend bei der polnischen Dame angegeben haben.

Man spielt Dame mit 12 Steinen von schwarzer und 12 von weißer Farbe, und jeder Spieler erhält davon eine Farbe.

Mit diesen Steinen werden die 12 schwarzen Felder in den 3 dem Spieler zunächst liegenden Reihen besetzt. Das Brett muß so gestellt werden, wie zum Schach, nämlich, daß das rechte Eckfeld ein weißes ist.

Jeder Stein kann nur einen Schritt gehen und zwar in der Verlängerung der Linie schräg und vorwärts, rechts oder links auf das nächste schwarze Feld. Rückwärts darf nie gezogen werden.

Jeder Spieler hat nur einen Zug, und wenn er diesen gemacht hat, kömmt sein Gegner an die Reihe.

Der Gewinn des Spieles wird dadurch entschieden, daß man nach und nach des Feindes sämmtliche Steine schlägt.

Schlagen kann man, wenn man unmittelbar vor einem feindlichen Steine steht und unmittelbar hinter demselben in der nämlichen Reihe ein leeres Feld ist. Man springt dann mit seinem Steine über den feindlichen fort, auf eben jenes leere Feld und nimmt den geschlagenen Stein vom Brett. Ist hinter dem Steine, vor welchem man durch das Schlagen zu stehen kömmt, abermals ein leeres Feld, so kann auch dieser Stein noch geschlagen werden und eben so alle folgenden in gleicher Lage.

Kömmt ein Stein durch Schlagen oder Ziehen bis in die letzte Reihe des Brettes, so wird er zur Dame; diese bezeichnet man dadurch, daß man auf den einen Stein noch einen zweiten setzt, und die Dame hat das Vorrecht, nicht nur vorwärts und rückwärts zu schlagen, sondern auch in einer Reihe in so viel Felder zu gehen, als sie will, d. h. so viel offen sind.

Wer schlagen kann, muß dies thun; unterläßt er es oder schlägt nicht alle Steine, die zu schlagen sind, so nimmt der Gegner ihm den Stein, mit dem er schlagen konnte, vom Brett, was man puhsten (blasen) nennt. Der für das unterlassene Schlagen gemachte Zug bleibt gültig.

Man ist nicht gezwungen, den Feind zu puhsten, wenn man es nach seinem Spiele für vortheilhafter hält, ihn schlagen zu lassen, man kann ihn dann auffordern, richtig zu schlagen, und wenn er sich dessen weigert, hat er das Spiel verloren.

Außerdem ist das Spiel verloren, wenn Einer von Beiden alle seine Steine eingebüßt hat, oder von dem Andern so in die Enge getrieben worden ist, daß er nicht mehr ziehen kann, obgleich er noch mehrere Steine hat.

Remie ist es, wenn beide Spieler so geschwächt sind, daß keiner von ihnen das Spiel gewinnen kann.

Wer anziehen soll, wird durch das Loos entschieden, indem man nämlich in die eine Hand einen weißen, in die andere Hand einen schwarzen Stein nimmt und den Gegner rathen läßt; die Farbe, welche er räth, zieht an.

Nach einem gewonnenen Spiele zieht jedesmal der Gewinner an, ist eine Partie remie geworden, so wird aufs Neue um den ersten Zug gelost.

Ist falsch gezogen worden, so hängt es von dem Gegner ab, ob er den Zug gelten lassen will oder nicht.

Hat Einer zweimal hintereinander gezogen und der dadurch Verkürzte bemerkt dies, noch ehe er selbst gezogen hat, so muß der zuviel gethane Zug zurück geschehen; hat er selbst aber schon gezogen oder den zu ziehenden Stein auch nur berührt, so bleibt das Versehen gültig.

Wer mehrere Steine schlägt, aber nicht alle vom Brett nimmt, darf den vergessenen nicht nachholen, sondern der Feind hat im Gegentheil das Recht, ihn eben so zu blasen, als ob er gar nicht geschlagen hätte.

Man muß die Augen beständig über das ganze Brett schweifen lassen, damit man die Lage des vollständigen Spieles übersehen kann und so den Plan des Gegners gleich zu vereiteln im Stande ist.

Sein eigenes Spiel verrathe man weder durch Blicke noch durch Worte.

Man berechne sein Spiel, während der Gegner zieht und ziehe dann rasch hinterher, um dadurch seinen eignen Plan so viel als möglich zu verdecken.

Man suche das Spiel so schnell als möglich zu beendigen und schone daher den Gegner niemals, weil er einem dadurch leicht zu mächtig werden kann.

Man sehe bei jedem Zuge, ob auch der zu ziehende Stein in der neuen Lage gegen das Schlagen des Feindes gesichert ist, gewöhne sich aber, dies blos mit den Augen zu thun, weil es dann zu spät ist, wenn man den Stein berührt hat.

Je weniger Steine man hat, desto vorsichtiger muß man sie zu schützen suchen.

Die Steine zu sehr zu vereinzeln ist eben so wenig rathsam, als sie zu dicht auf einen Haufen zu ziehen, vielmehr muß man dahin trachten, so viel als irgend möglich in der Ordnung des ursprünglichen Standes vorzurücken.

Sehr oft ist es vortheilhaft, dem Feinde einen Stein zum Schlagen zu bieten, weil man ihm dadurch vielleicht 2, 3 Steine schlagen kann, und zugleich der Dame näher rückt.

Steine, die nicht mehr zu retten sind, opfere man bei Zeiten, um dadurch mit den andern ungehindert vorrücken zu können.

Man gebe sich Mühe, den Plan des Gegners zu entdecken, und verändere seinen eigenen, wenn man merkt, daß der Gegner ihn errathen hat.

Hat man keine Hoffnung mehr, das Spiel zu gewinnen, so muß man wenigstens danach trachten, es remie zu machen; dies gelingt am leichtesten, wenn man, selbst mit Aufopferung einzelner Steine, noch eine Dame zu bekommen sucht, namentlich aber, wenn man die lange Linie gewinnen kann, die das ganze Brett in vollen 8 Feldern durchschneidet.

Das polnische Damenspiel unterscheidet sich von den andern dadurch, daß auch der einzelne Stein rückwärts schlägt, ganz nach den Gesetzen, die für das Vorwärtsschlagen angegeben sind.

Die englische Dame schlägt nicht nur vorwärts und rückwärts auf der schrägen Linie, sondern auch noch gerade aus rechts und links auf der geraden Linie.

Schlag-Dame weicht dadurch von den übrigen Arten ab, daß man in ihr schlagen muß und daß der gewinnt, welcher seine Steine zuerst los ist.

Dame (schwarze).

Ein einfaches, unschuldiges Spiel deutschen Ursprunges. Es wird in der Regel nicht um Geld gespielt, wenigstens in so fern nicht, als dabei nur Verlierer sind, und der ganze Gewinn lediglich darin besteht, wenig oder nichts zu verlieren.

Man spielt nämlich schwarze Dame gewöhnlich, wenn irgend etwas von den Mitgliedern eines kleinen Kreises gemeinschaftlich gezahlt werden soll, und man doch nicht zu ganz gleichen Theilen dazu steuern will, z. B. eine Flasche Wein.

Nehmen wir an, diese koste einen Thaler, und es seien vier Theilnehmer, welche darum schwarze Dame spielen wollen, so setzt man fest, ob sie mit 5, 6, 10 Strichen ꝛc. ausgespielt werden soll, wonach also jeder Strich 6, 5 oder 3 Neugroschen kosten würde.

Darauf wirft man aus dem französischen Piquetspiel die drei übrigen Damen heraus, und läßt nur die Pique-Dame, die schwarze, darin.

Dann wird vor jedem der Spieler, die nach Belieben ihre Plätze nehmen, ein Blatt aufgeschlagen, und wer das höchste hat, giebt zuerst Karten, jedem Mitspieler von den vorhandenen 29 Blättern eine gleiche Anzahl, also bei vier Theilnehmern jedem 7, sich selbst aber das übrigbleibende 29. Er kann die Würfe eintheilen, wie er will.

Ist gegeben, so sieht jeder seine Karten an, und wer zwei gleiche hat, z. B. zwei Könige, zwei Zehnen ec., wirft diese offen auf den Tisch, vor den Platz des nächsten Kartengebers, d. h. dessen, der links neben dem Kartengeber sitzt.

Sind diese Paare sämmtlich aus der Hand weggeworfen, so läßt die Vorhand ihren linken Nachbar aus den Karten, die sie ihm verdeckt hinhält, ein Blatt ziehen, und so fort.

So oft dabei einer der Spieler wieder ein Paar bekömmt, wirft er es offen auf den Tisch und läßt erst dann ziehen.

Sind auf diese Weise alle sich paarenden Blätter durch das Ziehen weggeworfen, so bleibt natürlich die schwarze Dame zuletzt allein übrig, und wer sie hat, bekömmt einen Strich.

Ist die Anfangs festgesetzte Anzahl Striche vollzählig, so ist das Spiel beendigt.

Wie man sieht, kann es also kommen, daß Einer alle Striche erhält und die Uebrigen sämmtlich frei ausgehen.

Domino.

Ein Sprichwort schreibt die Erfindung dieses Spieles einem Abbé Namens Domino zu. Etymologen behaupten, der Name rühre von dem Gewande her, welches die Domherren bei der Abendandacht trugen, wo man sang: Dixit Dominus, Domino.

Wie dem auch sein mag, steht doch so viel fest, daß das Domino-Spiel sehr verbreitet ist, und zwar namentlich unter den Mittelständen. In den Kaffeehäusern wird es viel gespielt, und man findet hier sehr eifrige Domino-Spieler.

Die Steine, deren man sich zu dem Domino bedient, sind aller Welt bekannt. Gewöhnlich gehören zu einem Spiele 28. Die Steine sind: Doppel-blank, blank und As, blank und Zwei und so fort, bis zu dem Ende des Spieles, welches bis zur Sechs, Sieben oder Acht geht. Ueber die Acht hinaus spielt man nicht, weil sonst die Zahl der Steine zu groß, die Berechnung zu schwierig und die Dauer eines Spieles zu lang werden würde.

So fängt jede Nummer mit einem Doppelsteine an, und fährt dann mit einem höhern Point daneben fort.

Um Domino zu spielen, legt man die Steine mit den Augen nach unten, mischt sie gehörig, jeder Spieler nimmt nach freier Wahl sechs Steine, und die übrigen werden als Talon auf die Seite gelegt.

Jeder Spieler nimmt hierauf seine Steine in die Hand, oder stellt sie auf die hohe Kante so auf den Tisch, daß seine Nebenspieler sie nicht sehen können; am sorgfältigsten muß er sie jedoch vor seinem Nachbar verbergen, der vor ihm setzt, weil dieser ihm durch seinen Satz schaden kann, wogegen der Nachspieler von ihm abhängig ist.

Man kann unter Zweien, Dreien oder Vieren spielen, und sucht in diesem Falle alle seine Steine los zu werden, was man Domino machen nennt.

Wer durch das Loos dazu bestimmt ist, auszusetzen, d. h. wer den höchsten Stein zog, setzt den höchsten der Steine aus, die er in der Hand hat.

Ist dies ein Doppelstein, so darf er noch einen zweiten mit gleicher Nummer ansetzen; doch ist dies nicht allgemein gültig, und muß daher zuvor ausgemacht werden.

Wer nicht setzen kann, kauft, d. h. er nimmt einen Stein aus dem Talon und fährt damit so lange fort, bis er ansetzen kann; deshalb muß man bei dem Setzen darauf achten, wo möglich ohne Kauf wieder an das Spiel kommen zu können.

Wenn Einer alle Steine des Talons kauft, und dennoch nicht setzen kann, ist das Spiel beendigt; indeß wird auch so wieder nicht allgemein gespielt, sondern man setzt das Spiel so lange fort, bis entweder Einer Domino macht oder Alle nicht mehr setzen können.

Unter Zweien spielt man auch so, daß die letzten drei Steine des Talons nicht gekauft werden.

Es ist wegen der vielen abweichenden Regeln, die das Spiel in verschiedenen Gegenden hat, durchaus nöthig, sich vor dem Beginn genau zu verständigen, wie man spielen will, um spätern Streit zu vermeiden.

Wer nicht setzen kann, paßt, indeß kann er wieder setzen, wenn in der neuen Tour, die an ihn kömmt, die Augen stehen, die er hat.

Die große Kunst besteht in dem Domino darin, sich den Ansatz stets offen zu halten, indem man sein eigenes Spiel oder das der Gegner berechnet, oder zu schließen, (sperren) wenn man hoffen darf, weniger Augen in der Hand zu haben, als der oder die Gegenspieler, d. h. so zu setzen, daß die auf beiden Seiten nach außen stehenden Zahlen die letzten ihrer Art seien, also Keiner mehr ansetzen könne.

Partie tête-à-tête.

Jeder hat sechs Steine.

Sie wird gewöhnlich zu 100 oder 120 Points gespielt, d. h. um zu gewinnen muß man trachten, früher als der Gegner die festgesetzte Anzahl Points zu bekommen.

In diesem Falle muß man stets mit den kleinsten Steinen anfangen, um bei dem Schluß des Spieles die stärksten Points zu haben.

Man nimmt bei dieser Partie auch 7, 8 bis 12 Steine sogar, indeß bleiben die Regeln sich gleich, nur daß eine noch größere Aufmerksamkeit erforderlich ist.

Hat man einen Doppelstein und die darauf folgenden, so muß man nicht den Doppelstein setzen, sondern einen der andern, weil man hoffen darf, dadurch die eine oder die andere Seite des Spieles offen zu bekommen, und entweder zu sperren oder den Gegner in Verlegenheit zu bringen, indem man die Zahl, die man so häufig hat, zum Satze bringt.

Man muß Sorge tragen, die Steine, die der Gegner bringt, zu besetzen, besonders wenn man fürchtet, daß er das Spiel schließen will.

Kauf-Partie.

Diese wird eben so gespielt, wie die vorige, nur mit dem Unterschiede, daß bei jener nicht gekauft wird, bei dieser jedoch der, welcher passen muß, einen Stein von dem Talon nimmt, und zwar so lange, bis er setzen kann (s. oben.).

Partie de la Poule.

Man spielt diese Partie zu drei oder vier Personen. Sie wird mit den ersten hundert Points gewonnen.

Jeder setzt eine bestimmte Summe, um die Poule zu bilden.

In dieser Partie opfert man zuweilen den eigenen Vortheil, um den Spieler, welcher die wenigsten Points hat, gegen den zu begünstigen, welcher die meisten hat.

Partie-Voleur.

Für diese Partie, welche unbedingt die wichtigste ist, lassen wir hier die Regeln folgen, die Palamedes dafür aufstellt.

Vorbereitungen und Gang des Spieles.

Domino zu Vieren ist eine Partie mit Partnern und Touren.

Sie wird mit 28 Steinen gespielt.

Man setzt zunächst den Einsatz und die Art der Tour fest.

Unter Tour versteht man eine Anzahl Spiele, welche jeder Spieler mit jedem der andern Spieler macht.

Die Tour ist einfach, doppelt oder dreifach; d. h. sie besteht aus drei, sechs oder neun Spielen.

Man kann nicht weniger als eine einfache Tour spielen.

Die Partie besteht aus 100 Points. Die Partner, welche sie zuerst machen, gewinnen.

Werden die 100 Points gemacht, ohne daß die Gegner etwas haben, so heißt das große Bredouille und wird dreifach bezahlt.

Hätte die eine Partei schon etwas und die andere macht ihre 100 Points ohne Unterbrechung, so heißt das kleine Bredouille und wird doppelt bezahlt.

Werden die 100 Points wechselsweise gemacht, so ist die Partie einfach.

Man zieht um die Partnerschaft, die Plätze und den Ansatz.

Vier Steine von verschiedenen Augen werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt; Jeder nimmt einen, der, welcher sie mischte, zuletzt.

Die beiden höchsten Steine spielen zusammen gegen die beiden niedrigsten.

Der höchste Stein wählt den Platz und setzt aus.

Der niedrigste Stein kömmt links neben den Aussetzer.

Die Partner setzen sich einander gegenüber.

Die Partner sind solidarisch, d. h. jeder für seine eigenen Fehler und die seines Mitspielers verantwortlich.

Im Laufe eines Spieles darf ein Spieler nur dann austreten, wenn er alle noch bleibenden Partien einfach bezahlt. Die drei andern Spieler haben auf diese Summe gleichen Anspruch.

Der Geber macht die Wirthschaft, d. h. er deckt die Steine um, mischt sie, und legt den Talon zurück. Vor einem neuen Spiel hat jeder, Spieler das Recht, die Steine nochmals zu mischen, doch der Geber darf sie immer zuletzt mischen.

Wer die Steine zuletzt gemischt hat, darf immer erst nach den Andern nehmen.

Der Geber legt den Talon zu seiner Rechten.

Jeder Spieler nimmt sechs Steine, die übrigen vier bilden den Talon.

Auf den Antrag von zweien der vier Spieler können die Steine auf folgende Weise genommen werden: Der Geber mischt sie und legt sie dann in eine grade Linie, diese Linie läßt er durch den Spieler zu seiner Linken

durchschneiden, (abheben) so daß die Hälfte, welche erst rechts lag, in gleicher Ordnung links zu liegen kommt. Darauf nimmt jeder Spieler, rechts von dem Geber angefangen, in der Reihenfolge seine sechs Steine.

Ist ausgesetzt, so geht das Spiel der Reihe nach rechts herum.

Kann ein Spieler nicht ansetzen, so paßt er und sein Nebenmann folgt.

Man darf fragen, welches der Aussatzstein ist, so lange, bis das Ansetzen wieder an den Ersten kam.

Ein Spiel wird auf zweierlei Art beendigt; nämlich:

Erstens, wenn einer der Spieler seinen letzten Stein ansetzt und Domino macht, und dann markirt die gewinnende Partei so viel Augen, als noch auf den Steinen der Gegner sind; oder:

Zweitens, wenn alle Spieler passen müssen. In diesem Falle deckt Jeder sein Spiel auf und die Partei, welche die wenigsten Augen hat, gewinnt so viel Augen, als ihre und die der Gegner zusammen betragen. Man sieht also, daß es vortheilhafter sein kann, zu sperren als Domino zu machen; allein dabei muß man sich wohl in Acht nehmen, daß nicht die Gegenpartei weniger Augen habe.

Haben bei der Sperrung beide Theile gleich viele Augen, so gilt die Partie nicht und der Aussatz geht weiter.

Wenn man aufdeckt, um zu zählen, muß jeder Spieler seine Steine vor sich liegen lassen.

Die Aufsicht über das Spiel wird nach Belieben dem einem oder dem andern Spieler übertragen; wer sie hat, muß sich überzeugen, daß richtig markirt ist, bevor die neuen Points gezählt werden; ist dies geschehen, so verkündet er laut die ganze Summe.

Die Points, die von einer Strafe herrühren, werden augenblicklich markirt, und haben gleichen Werth und Einfluß, wie die übrigen Points.

Das Markirte gilt.

Bei jedem neuen Spiele geht das Aussetzen rechts herum weiter, bis zu dem Ende der Partie.

Ist die Partie beendigt, so wird wieder um die Plätze, den Ansatz und die Theilnehmer gezogen, nur mit dem Unterschiede, daß die Spieler, welche in der Partie bereits zusammen spielten, nicht wieder Partner werden dürfen.

Bei der letzten Partie in einer Tour wird also nur noch um den Platz und das Aussetzen gezogen.

Aendert man die Partner nicht, so setzt die verlierende Partei aus, und von dieser der Spieler, der dem regelmäßigen Ansatze am nächsten war.

Unregelmäßigkeiten und Strafen.

Sind die Steine falsch, so gilt das Spiel, in welchem man es bemerkt, nicht, und der Ansetzer behält sein Recht. Die bereits gemachten Spiele gelten.

Wenn ein Spieler, indem er seine Steine nimmt, einen derselben umwirft, muß nochmals gemischt werden, wenn die Gegner es verlangen.

Der Ansetzende ist für die Richtigkeit des Talons verantwortlich. Findet sich nach dem Aussatz, daß der Talon falsch ist, so gilt das Spiel nicht, und der Aussatz geht weiter.

Auf die Bemerkung des Aussetzenden, daß in dem Talon ein Stein zu viel oder einer zu wenig sei, muß in dem erstern Falle der Spieler, welcher nur fünf Steine hat, den sechsten aus dem Talon nehmen; — in dem zweiten Falle, d. h. wenn Einer sieben Steine hat, zieht einer der Gegner einen davon und thut ihn zu dem Talon. War er noch nicht gesehen, so läßt er ihn verdeckt; im Gegentheile legt er ihn aufgedeckt in den Talon.

Hat jeder Spieler richtige Steine, und der im Talon fehlende findet sich auf dem Fußboden, ohne daß man weiß, wie er dahin kam, so wird er aufgedeckt in den Talon gelegt.

Ist der Talon richtig und bei Seite gelegt, und einer der Spieler bemerkt nachträglich, daß er nur fünf Steine hat, so muß er den fehlenden entweder aus der Hand dessen ziehen, der ihn zu viel hat, oder den auf den Boden gefallenen nehmen, gleichviel, ob er aufgedeckt war oder nicht.

Ist der Aussatz gemacht, der Talon richtig, und einer der Spieler bemerkt, daß er fünf oder sieben Steine genommen hat, so muß er mit der Anzahl Steine, die er hat, weiterspielen, den Gegnern aber steht es frei, zu bestimmen, ob das Spiel gelten soll oder nicht. In dem letztern Falle geht der Ansatz weiter.

Hat aber einer der Spieler fünf Steine und einer der Gegner sieben, so heben sich die beiden Fehler auf, das Spiel gilt nicht, und der Aussatz wird von Demselben noch ein Mal gemacht.

Ein gesehener Stein, der auf der einen oder der andern Seite angesetzt werden kann, darf durch den Spieler nicht wieder zurückgenommen werden.

Man darf einen Stein, den man bereits losgelassen hat, nicht von dem einen Ende wegnehmen, um ihn an das andere zu setzen.

Wenn ein Spieler, der eben so wie sein Partner noch mehrere Steine hat, einen davon sehen läßt, sei es, daß er außer der Reihe setzt, sei es, daß er ihn ansetzen will, während er weder an die eine noch an die andere

Seite paßt, sei es, indem er ihn umwirft, oder auf irgend eine andere Weise, — so muß dieser Stein, sobald er gesetzt werden kann, auf die Weise gesetzt werden, welche der rechts sitzende Gegner vorschreibt.

Wenn der Spieler aber nur noch einen Stein hat, und er läßt diesen aus Unvorsichtigkeit sehen, so muß auch sein Partner seine Steine aufdecken, und alle Steine der Partner, welche den Fehler machten, werden nach der Vorschrift des Gegners angesetzt, der dem Unvorsichtigen links sitzt.

Der Fehler hat keine Folgen, wenn sein Mitspieler ebenfalls nur noch einen Stein hat.

Wenn ein Spieler falsch Domino meldet, und dadurch auch nur ein einziger Stein gesehen worden ist, müssen augenblicklich alle Steine der fehlenden Partei aufgedeckt und wie vorstehend angegeben gesetzt werden.

Der Fehler ist ohne Folge, wenn sein Partner nur noch einen Stein hat.

Wenn im Laufe der Partie ein Stein nur halb gesehen worden ist, müssen die Gegner wenigstens eine seiner Seiten nennen; der Stein wird bei Seite gelegt, und zeigt sich die Benennung, indem man ihn aufdeckt, als falsch, so werden die Gegner um zehn Points gestraft; ist die Benennung richtig, so braucht der Stein nicht aufgedeckt zu werden, der Fehler zieht auch weiter keine Strafe nach sich.

Kein Spieler, auch wenn er nur noch einen Stein hat, darf den Talon ansehen.

Ein Aussatz außer der Reihe ist nur dann gültig, wenn der Aussetzende entweder schon zum zweiten Male gesetzt oder statt zu setzen gepaßt hat; bis dahin jedoch ist der Einwurf gültig, das Spiel kann zurückgenommen werden, und der setzt an, der eigentlich an der Reihe war; der Stein aber, den der falsch Aussetzende zeigte, verfällt der so eben angegebenen Strafe.

Bemerkt man, daß ein Stein angesetzt wurde, der nicht paßte, so gilt er dennoch, wenn bereits ein anderer Stein an denselben angesetzt war. Kann man indeß noch mit Gewißheit ermitteln, wer den Fehler beging, so darf die Partei, welcher er zur Last fällt, die in dieser Partie etwa gemachten Points nicht markiren.

Worte oder Zeichen, welche dem Partner andeuten, was er setzen soll, geben den Gegnern das Recht, das Spiel zusammenzuwerfen.

Man darf, indem man setzt, den Stein nicht nennen, und eben so wenig sagen: Ich habe es.

Von der Renonce.

Renonce wird gemacht, wenn man einen Stein hat, der an die eine oder an die andere Seite gesetzt werden kann, und dennoch erklärt, daß man paßt. Man kann indeß diesen Fehler verbessern, so lange der Nachspieler seinen Stein noch nicht gezeigt, oder erklärt hat, daß er paßt.

Die Renonce eines Spielers, der nur noch einen Stein hat, zieht keine andere Strafe nach sich, als die, nur noch ansetzen zu dürfen, wenn die Reihe wieder an ihn kömmt.

Jede andere Renonce hat die Folge:

Die Partei, welche sie macht, der Points zu berauben, die sie in der Partie gewinnen könnte.

Daß außerdem die Gegenpartei zwanzig Points markirt, wenn der, welcher die Renonce machte, später noch wieder an die Reihe kömmt, um zu setzen oder zu passen.

Eine doppelte Renonce findet nicht Statt.

In dem Fall gegenseitiger Renonce wird sie von beiden Seiten aufgehoben und straft keine.

Von dem Markiren.

Ist ein neues Spiel bereits begonnen, so darf man die Points nicht mehr markiren, die man in dem vorhergehenden gewonnen hätte.

Die Partei, welche die kleine Bredouille macht, muß unmittelbar die Steine der Gegenpartei aufdecken lassen, sonst gewinnt sie nur die einfache Partie.

Von der Gallerie.

Alle streitigen Fälle werden durch die Gallerie entschieden.

Gallerie nennt man die umstehenden Zuschauer, welche das Spiel kennen.

Im Fall der Uneinigkeit unter der Gallerie entscheidet die Mehrzahl der Meinungen, um die betreffende Regel zur Anwendung zu bringen.

Zeigt sich irgend ein Fall, der in den Regeln und Gesetzen nicht vorausgesehen wurde, so ist es den Interessenten freigestellt, sich Richter zu wählen.

Sind Points markirt, die nicht wirklich gemacht wurden, so hat die Gallerie das Recht, darauf aufmerksam zu machen und den Fehler berichtigen zu lassen.

Während der Dauer des Spieles darf die Gallerie sich auf keine Weise in das Spiel mischen.

Weitere Bemerkungen.

Spielt man nicht um Points, sondern um Marken, wie dies gewöhnlich bei einer Anzahl von mehr als zwei Theilnehmern der Fall ist, — vorausgesetzt, daß man nicht unter Vieren mit Partnern spielt, so erhält der, welcher Domino macht, von jedem Mitspieler eine Marke.

Wird gesperrt, so bezahlt man dies mit zwei Marken, doch nicht der gewinnt, welcher sperrte, sondern der, welcher die wenigsten Augen hat; deshalb muß man sich wohl vorsehen, zu sperren, wenn man nicht gewiß ist, oder doch wenigstens die größte Wahrscheinlichkeit dafür hat, daß keiner der übrigen Mitspieler auf seinen Dominos weniger Augen zählt.

Das Loos entscheidet, wer aussetzt; zu diesem Zwecke nimmt Jeder einen Stein, und wer die höchsten Augen hat, setzt aus.

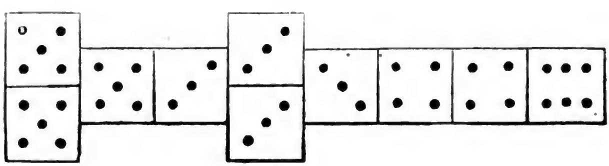
In der Partie-Voleur spielen die Beiden, welche die höchsten Augen haben, zusammen; sind die Augen Beider gleich, so ziehen sie noch einmal darum, wer von ihnen aussetzt.

Wenn man mit sechs oder mehr Steinen spielt, bis zu zwölf, verliert der Spieler, welcher einen Stein zu wenig nimmt, die Partie, indeß kann er erst dann gestraft werden, wenn Alle, die vor ihm sind, bereits gesetzt haben.

Nimmt man einen Stein zu viel, so muß man ihn behalten, es sei denn, daß man es anders ausgemacht hätte.

Ist bei der Vertheilung ein Stein gesehen worden, so muß nochmals gegeben werden, dies geschieht indeß nicht, wenn ein Spieler einen der Steine, die er genommen hat, aus Unvorsichtigkeif aufwirft.

Niemand darf die vorgeschriebene Ordnung, die Steine anzusetzen, ändern, das heißt, die Doppelsteine müssen quer gelegt werden, und die einfachen der Länge nach in der Mitte dagegen, wie die hier folgende Figur zeigt:



Wenn ein Spieler einen Stein nennt, aber einen andern ansetzt, kann man ihn zwingen, den genannten, wenn er ihn hat, zu setzen.

Wenn ein Spieaer sagt: Ich passe, und man bemerkt bei einer der folgenden Touren, daß er die Augen, bei denen er paßte, dennoch hat, so beendigt man auf der Stelle die Partie.

Wird dieser Fehler in der Poule begangen, so bezahlt der, welcher sich desselben schuldig macht, jedem der Gegner einen Point. Spielt man Domino=voleur, bezahlt er die Partie für seinen Partner und sich selbst.

Ein Spieler, welcher gepaßt hat, dann aber bemerkt, daß er dennoch setzen kann, darf seinen Fehler verbessern, indeß nur so lange, bis sein Nachspieler noch nicht gesetzt hat.

Wenn im Domino=voleur ein Spieler, um seinem Partner einen Stein, den er hat, zu verrathen, diesen ansetzt, ohne daß er paßt, dürfen die Gegner den Partner verhindern, einen passenden Stein zu setzen.

Die Fehler sind persönlich, und der Partner kann dafür nicht gestraft werden, indeß kann er auch nicht gewinnen.

Man muß auf das Spiel achten, und nicht fragen, wer zuletzt oder wer angesetzt hat.

Dreiblatt (Vierblatt) oder Tippen.

Dreiblatt, auch Dreikarten genannt, wird bei 3 bis 6 Theilnehmern mit dem Piquetspiele von 32 Blättern gespielt, und bei mehr als 6 Theilnehmern mit dem Whistspiele von 52 Blättern.

Jeder Spieler nimmt beliebig Platz, und der erste Kartengeber ist der, vor dem ein As aufgeworfen wird.

Der Kartengeber setzt einen Kartenstamm von 3 Marken und giebt jedem der Spieler 3 Blätter zu 1. Hat Jeder seine 3 Blätter, so wird das nächste Blatt als Trumpf aufgeworfen.

Steht blos der Kartenstamm, so müssen alle Spieler mitgehen, damit es Bete giebt.

Für jeden Stich wird eine Marke aus dem Pot genommen, und wer keinen Stich macht, setzt 3 Marken Bete.

Wenn ein Bete geht, steht es Jedem frei, zu spielen oder zu passen; paßt er, so wirft er seine Karten unaufgedeckt auf den Tisch; will er spielen, d. h. getraut er sich wenigstens einen Stich zu machen, so sagt er: ich spiele, oder er tippt mit dem Finger auf den Tisch.

Für jeden Stich, den Einer macht, bekömmt er den dritten Theil des Betes, und wer keinen Stich macht, zahlt so viel Bete, als in dem Pot steht.

Alle neu gemachten Bete kommen zu dem frühern hinzu.

Das aufgeworfene Trumpfblatt kann man mit der 7 rauben und man darf damit warten, bis ausgespielt werden soll.

Das Rauben mit der 7 ist nicht unbedingt gestattet, und muß daher vor dem Spiele ausgemacht werden.

Riechen nennt man es, wann dem Kartengeber das Recht zusteht, das aufgeworfene Trumpfblatt gegen eines der Blätter einzutauschen, die er in der Hand hat, und das er dann verdeckt wegwirft.

Wer riecht, muß dies erklären, ehe er das Trumpfblatt aufwirft, und sagt zu dem Zwecke: Ich rieche!

Wer gerochen hat, muß mitgehen; indeß steht es ihm auch frei, ohne zu spielen, einfaches Bete zu setzen. Geht er mit und bekömmt keinen Stich, so muß er das stehende Bete doppelt setzen.

Mit Hupf und Sprung spielen, nennt man es, wenn bei dem Abheben das unterste Blatt besehen wird und das Kartengeben an den Nächsten übergeht, wenn es ein As oder eine Sieben ist. Man spielt auf solche Weise, damit durch die verschiedenen Kartenstämme die Bete steigen.

Bei Hupf und Sprung sind bei dem einfachen Kartenstamme nicht alle Spieler gezwungen, mitzugehen.

Farbe muß bedient werden, und nur wer die ausgespielte Farbe nicht hat, darf mit Trumpf stechen.

Es steht einem Jeden frei, zu überstechen, oder ein schlechtes Blatt abzuwerfen, wenn bereits gestochen ist.

Spielen wenigstens Dreie mit, so muß der Erste Trumpf ausspielen.

Hat der, welcher den ersten Stich machte, das Trumpfdaus in der Hand, so muß er es nachspielen.

Damit das Spiel nicht zu hoch geht, bestimmt man häufig ein höchstes Bete. Alles, was darüber verloren geht, wird dann bis zu dem nächsten Spiele, oder den folgenden zurückgelegt, wozu immer noch der neue Kartenstamm kömmt.

Da Dreiblatt in manchen Gegenden unter die verbotenen Spiele gerechnet wird, ist man zur Umgehung des Verbotes auf den Ausweg gefallen, statt der drei Blätter deren vier zu nehmen. Die Regeln des Spieles sind dabei ganz dieselben, wie mit drei Blättern.

Ecarté.

Dies sehr beliebte Spiel, dem häufig durch Wetten von beiden Seiten auch für die Zuschauer noch ein besonderer Reiz verliehen wird, spielt man mit der französischen Piquetkarte. Es ist seit einigen dreißig Jahren so stark in Aufnahme, daß es überall gespielt wird. Dieser Vorzug, den man dem Spiele gegeben hat, wird durch den schnellen Gang desselben erklärlich, da es außerdem wegen seiner großen Einfachheit als langweilig erscheinen würde.

Wenn die Zuschauer auf einen oder den andern Spieler wetten, sind sie natürlich von dem schlechten Spiele wie von der etwaigen Betrügerei desselben abhängig; deshalb ist ihnen auch das Recht zugestanden worden, sich mit in das Spiel zu mischen, ihren Rath zu ertheilen ꝛc.

Es sind dazu nur zwei Spieler zuläßig, und es ist auch nicht, wie bei dem Piquet, eine Königstour üblich.

Man hebt ab oder zieht, und wer das höchste Blatt hat, giebt zuerst.

Ist der Kartengeber bestimmt, so setzt man den Point fest, um den man spielen will, auch ob es mit Matsch gelten soll, oder nur einfach; doppelt oder Matsch wird es gerechnet, wenn der Gegenspieler noch gar nichts angelegt hat.

Fünf markirte Points beendigen das Spiel, deshalb braucht man nur vier Marken zu haben, da das Spiel ausgesagt wird, statt daß man den letzten Point markirt.

Markirt wird:

Für den Atout-König 1 Point, und zwar sowohl von dem Kartengeber, wenn dieser ihn aufwählt, als von jedem Spieler, der ihn in der Hand hat.

Für die Mehrzahl der Stiche 1 Point.

Für sämmtliche Stiche (Vole) außerdem noch 1 Point, zusammen also für die Vole 2.

Nachdem der Kartengeber das gewöhnliche Piquetspiel von 32 Blättern gehörig gemischt hat, läßt er abheben, und giebt dem Gegenspieler so wie sich selbst, Jedem 5 Blätter.

Die Eintheilung ist ihm dabei ganz überlassen, d. h. er kann alle 5 auf ein Mal geben, oder erst 4 dann 1; oder 3 dann 2; oder auch umgekehrt, nur muß er sich jedesmal eben so viel Blätter nehmen, als er zuvor dem Gegner gegeben hat.

Wie in einer Partie zuerst gegeben wurde, so muß bis zu der Been-

digung derselben fortgegeben werden, bei einer neuen Partie steht es jedoch Jedem frei, zu geben, wie er will, und ohne daß er dies vorher zu melden braucht.

Die elfte Karte wählt der Geber auf, und sie ist Trumpf; den Rest des Talons legt er daneben. Indeß steht es ihm auch frei, zwischen den verschiedenen Würfen das Atout aufzuschlagen, z. B. wenn er dem Gegner und dann sich selbst 3 Blätter gegeben hat, und ehe er dem Gegner die letzten beiden Blätter gab. Dies kann indeß nur da gestattet werden, wo man mit durchaus unmarkirten Karten spielt.

Die Reihenfolge der Karten ist: König, Dame, Bube, As, Zehne, Neune, Achte, Sieben.

Haben beide Spieler ihre Blätter besehen, und die Vorhand glaubt auf ihre Karten wenigstens 3 Stiche machen zu können, so spielt sie aus; hat sie dabei den König in der Hand, so markirt sie dafür 1 Point, ehe sie ausgespielt hat. — Dieses stumme Anlegen kann man, wenn man will, auch noch mit der ausdrücklichen Anzeige begleiten: „Ich habe den König!“ indeß ist das nicht nöthig, da man diesen Point für nichts anderes markiren könnte.

Hat der Kartengeber den König in der Hand, so kann er den Gegner ausspielen lassen, ehe er den König markirt, aber er muß dies thun, ehe er zugegeben hat.

Vernachlässigen Anspieler oder Kartengeber diese Regel, so dürfen sie den König nicht mehr markiren; darauf aber beschränkt sich ihre Strafe, und der Gegner hat nicht etwa, wie dies auch hier oder dort geschieht, das Recht, den vergessenen König für sich anzulegen. Dadurch würde das Versehen ja doppelt gestraft, was jedenfalls eine Ungerechtigkeit wäre.

Fürchtet die Vorhand, auf ihre Karten nicht drei Stiche machen zu können, so sagt sie: Je propose! — (Ich proponire!)

Hat der Kartengeber ebenfalls schlechte Karten, so fragt er: Combien? (Wie viel?) Die Vorhand wirft hierauf die schlechten Blätter, die sie hat, fort, indem sie zugleich die Zahl derselben nennt; der Kartengeber wirft ebenfalls seine schlechten Blätter fort, und giebt dann Jedem so viel, als er frische Blätter verlangt, und zwar zuerst der Vorhand die ganzen Blätter, und dann sich selbst.

Will Einer alle 5 Blätter tauschen, so meldet er dies mit dem Kunstausdrucke: Paquet!

Hat der Kartengeber so gute Karten, daß er keine tauschen will, oder daß er doch wenigstens 3 Stiche zu machen hofft, so weiset er des Gegners Anerbieten mit dem Worte zurück: Jouez! — (Spielen Sie!)

Hat die Vorhand ausgespielt, ohne zu proponiren, und der Kartengeber macht 3 Stiche, so markirt er dafür statt des eigentlichen 1 Point, 2.

Hat der Kartengeber das Anerbieten, Blätter zu tauschen, zurückgewiesen, und die Vorhand macht 3 Stiche, so markirt sie dafür ebenfalls 2 Point statt 1.

Hat man die zuerst empfangenen Karten ganz oder theilweise gewechselt, so ist man dadurch keineswegs verpflichtet, abermals zu wechseln, sondern es steht bei den zweiten Karten eben so wie bei den ersten der Vorhand frei, zu proponiren, der Nachhand, dies zurückzuweisen.

Dasselbe gilt auch, wenn man mit den zweiten oder gar mit den dritten Karten nicht zufrieden wäre.

Gestraft wird nicht mehr, sobald ein Mal Karten getauscht sind.

Der Kartengeber darf nie für sich allein Karten wechseln, wenn die Vorhand ausspielt, ohne neue Karten zu nehmen.

Die weggelegten Blätter dürfen nicht wieder besehen werden; wer dagegen fehlt, ist verpflichtet, offen zu spielen, d. h. seine ganzen 5 Blätter offen auf den Tisch zu legen, so daß sich der Gegner mit seinem Spiele danach richten kann.

Verlangt die Vorhand nach einer zweiten Vertheilung von Karten nochmals neue, und der Geber nimmt den Talon in die Hand, so darf er dann die frischen Karten nicht mehr verweigern, sollte er auch nur aus Uebereilung gehandelt haben.

Hat er den Talon noch in der Hand, und nimmt davon die obersten Karten ab, als wollte er sie der Vorhand geben, so verliert er dadurch ebenfalls das Recht, die geforderten frischen Karten zu verweigern.

Diese Regel ist daher entstanden, weil es leicht möglich wäre, daß in dem Spiele markirte Karten sind, die der Geber kennt, die er erkennt, und nun, weil sie gut sind, dem Gegner nicht geben will.

Es ist nicht erlaubt, mehr als 3 Points in einem Spiele zu markiren, hat man daher den König, der Gegner verweigerte von allem Anfange frische Karten, und man macht die Vole, so markirt man nicht 4 Points, wie es mit dem Strafpoint eigentlich sein sollte, sondern nur 3.

Sind die Karten vergeben, und es wird bemerkt, ehe die Karten besehen sind, so geben Beide sie in der gehörigen Reihenfolge zurück und es wird nochmals gegeben; zur Vermeidung jedes Streites ist es jedoch besser das Spiel ganz einzumischen.

Hat die Vorhand zu viel Blätter erhalten, und bemerkt dies erst, nachdem sie sie besehen hat, so muß sie kaufen, um die richtige Zahl herzustellen, und wirft dann so viel Blätter mehr weg, als sie zu viel erhalten hatte.

Sind die Blätter der Vorhand richtig, und der Geber hat ein oder einige Blatt zu wenig, so hängt es von der Vorhand ab, ob sie erlauben will, daß diese Blätter von dem Talon, aber ohne Veränderung des Trumpf, ergänzt werden, oder ob sie verlangt, daß nochmals gegeben wird.

Hat die Vorhand richtige Karten, und der Geber ein oder mehrere Blätter zu viel, so muß er, wenn die Vorhand es verlangt, durch diese die überzähligen Blätter aus seinen Karten ziehen und wegwerfen lassen, selbst auf die Gefahr hin, daß dies die besten Blätter treffen könnte.

Auch in diesem Falle steht es der Vorhand frei, nochmaliges Geben zu verlangen.

Hat die Vorhand durch eigene Schuld falsche Karten, was leicht dadurch entstehen kann, daß sie mehr oder weniger forderte, als sie ecartirte, so verliert sie an ihren bereits angelegten Marken 1 Point, und darf den König nicht markiren.

Jeder, der nach dem Kaufe mit mehr als 5 Blättern spielt, verliert 1 Point, und das Recht, den König anzulegen.

Schlägt der Geber als Trumpf mehrere Blätter um, so steht es dem Gegner frei, zu bestimmen, ob das eigentliche Trumpfblatt gelten, oder aufgemischt werden soll; in dem ersten Falle werden die zuviel aufgedeckten Blätter in den Talon geschoben.

Liegt in dem Talon ein Blatt verkehrt, so steht es dem, welchem es bei dem Tausch zufallen würde, frei, ob er es nehmen oder ob er es wegwerfen und dafür das nächste haben will.

Giebt ein Spieler, an dem dazu nicht die Reihe ist, und man bemerkt den Irrthum, noch ehe Trumpf gemacht ist, so wird das Spiel zusammengemischt, und der eigentliche Geber giebt.

War schon Trumpf gemacht, und der Irrthum wird bemerkt, ehe ausgespielt oder ecartirt ist, so werden die Karten, ganz wie sie liegen, für das nächste Spiel bei Seite gethan, und für dieses mit einem andern Spiele gegeben.

Wird der Irrthum erst bemerkt, wenn ausgespielt oder ecartirt, wenn auch noch nicht gekauft ist, so gilt das Spiel, und der Nachtheil, der aus zweimaligem Geben dem Gegner entspringt, muß von diesem als Strafe für seinen Mangel an Aufmerksamkeit getragen werden.

Nimmt ein Spieler ein oder mehrere Stiche ein, die ihm nicht gehören, so sind die Umstehenden berechtigt, dies zu rügen.

Die Zuschauer haben eben so das Recht, auf jedes Versehen aufmerk-

sam zu machen, welches ein Betrug sein würde, wenn es absichtlich erfolgt wäre.

Vergißt ein Spieler, die Stiche zu markiren, oder markirt er sie zu gering, so haben die Zuschauer das Recht, ihn darauf aufmerksam zu machen.

Diese verschiedenen Rechte der Zuschauer entspringen aus dem Grunde, weil dieselben sehr häufig durch Wetten mit bei dem Spiele betheiligt sind.

Fällt eine Karte aus der Hand des Spielers, so gilt sie für ausgespielt; eben so gilt sie für zugegeben, wenn man nicht etwa die ausgespielte Farbe zu bedienen hat.

Jede ausgespielte Farbe muß bedient werden; ob man sie aber mit Atout stechen will, wenn man sie nicht hat, hängt von dem Ermessen eines jeden Spielers ab.

Da es von großer Wichtigkeit ist, 3 Stiche zu machen, muß man sich immer in Hinterhand zu setzen suchen, wenn man Karten hat, die nicht unmittelbar auf einander folgen; dies gilt namentlich von den Blättern in Trumpf. Hat man z. B. König und Bube, oder Dame und As, so muß man das Spiel so zu wenden suchen, daß einem darin angespielt wird, weil man sonst in dem ersten Falle den Buben leicht durch die Dame verlieren kann, in dem zweiten aber sogar beide Stiche, wenn der Feind etwa König und Bube hätte.

Wer seine Partie aufgiebt, betrachtet sie als verloren, der Gegner ist aber verpflichtet, sie mit jedem der Umstehenden, der vielleicht durch eine Wette interessirt ist, ganz zu Ende zu spielen.

Sind die Karten unrichtig, so ist die Taille ungültig, in der dies bemerkt wird, die früher gespielten aber gelten.

Man spielt häufig mit ein- und austretenden Spielern, d. h. nach Beendigung einer Partie oder einer vorher festgesetzten Anzahl von Partien, scheidet der aus, welcher verloren hat, und seinen Platz nimmt einer der Zuschauer ein.

Für die Eintretenden wird die Reihenfolge der Anmeldung beobachtet.

Man bedient sich gewöhnlich zweier Spiele Karten von verschiedener Farbe auf der Rückseite, so daß jeder Spieler sein eigenes Spiel zum Kartengeben hat. Es geschieht dies hauptsächlich, um den Gang des Spieles zu beschleunigen.

Wer ein Spiel verloren hat, darf zu dem nächstfolgenden die Karten wechseln.

Wer neu eintritt, darf sich das Spiel Karten wählen, mit welchem er geben will.

Ist der Einsatz sehr hoch, so nimmt man häufig zu jeder neuen Partie

auch neue Karten; im Laufe einer Partie dürfen nur dann neue Karten genommen werden, wenn zufällig ein Blatt markirt ist.

Um zu sehen, wer zuerst giebt, hebt Jeder sein Spiel Karten ab, und zeigt das unterste der abgehobenen Blätter.

Wer das höchste Blatt hat, giebt an.

Wenn man bei dem Abheben zwei Blätter zeigt, so gilt nur das niedrigste.

Wenn der, welcher coupirt, ein Blatt aus dem Spiele auffallen läßt, gilt dieses als abgehoben.

Wenn in dem Spiele Blätter verkehrt liegen, und man bemerkt dies erst, nachdem abgehoben ist, so gelten sie.

Wer bei dem Coupiren ein verkehrt im Spiele liegendes Blatt abhebt, coupirt nochmals, nachdem das Blatt in richtiger Lage eingemischt ist.

Man glaubt in der Regel, daß es vortheilhaft ist, zu geben, weil man mit dem Gegner die gleiche Anzahl Karten hat, und außerdem den König aufschlagen kann, allein der Vortheil ist nicht entschieden auf der Seite des Kartengebers, sondern er kann auch auf der Seite des Ausspielenden sein.

Wenn das Geben entschieden ist, und man bemerkt danach, daß das Spiel Karten auf irgend eine Weise falsch ist, so wird zwar mit einem andern Spiele nochmals gegeben, allein das Kartengeben bleibt dem, welcher es hatte.

Wenn bei dem Empfang der Karten einer der Spieler ein Blatt oder mehrere durch seine Schuld aufdeckt, so muß er es behalten, der Gegner indeß hat das Recht, das Spiel nicht gelten zu lassen.

Wenn die Vorhand bemerkt, daß sie zu wenig Karten hat, ehe der Atout aufgeschlagen ist, sucht man die Reihenfolge der Karten so herzustellen, wie sie sein müßte, wenn richtig gegeben wäre; bemerkt sie es erst, nachdem aufgeschlagen ist, so kann sie zur Ausgleichung ihrer Blätter die obersten von dem Talon nehmen, oder das Spiel für ungültig erklären. Hat der Kartengeber falsche Blätter, so wird er um 1 Point gestraft, d. h. er muß 1 zurückmarkiren.

Haben beide Spieler ihre Karten angesehen, und es zeigt sich, daß der Kartengeber zu wenig Blätter hat, so hat die Vorhand die Wahl, ob der Geber seine Karten von dem Talon ergänzen oder das Spiel nicht gelten soll.

Hat jeder Spieler seine richtigen fünf Blätter, und der Geber wendet zwei oder mehr Blätter um, so entscheidet die Vorhand darüber, ob das Blatt, welches oben lag, Atout sein, oder das Spiel nicht gelten soll.

Meldete ein Spieler den König, ohne ihn zu haben, so darf der Gegner die bereits ausgespielten Blätter zurücknehmen.

Man kann, wenn beide Theile es zufrieden sind, so lange écartiren, bis der ganze Talon erschöpft ist.

Man muß in der gespielten Farbe überstechen, d. h. wenn man ein höheres Blatt hat, als das ausgespielte, darf man kein niedrigeres zugeben.

Wird auf Revanche gespielt, so ist nur der Gewinnende gezwungen, sie zu gewähren, der Verlierende indeß darf zurücktreten, wann er will.

Spielregeln.

Es ist zuweilen unbesonnen, zu écartiren, wenn man weniger als die größere Hälfte seiner Karten weglegen will, denn man hat die Möglichkeit, zwei gute Karten zu bekommen, gegen sich, und weiß überdies nicht, wie viele Blätter der Gegner écartiren wird.

Wer daher die Vorhand hat, muß, bevor er sich erklärt, seine Karten genau prüfen, ob er écartiren soll oder nicht.

Es giebt gewisse Spiele, welche man reguläre nennt, d. h. die man nur dann verlieren kann, wenn der Gegner zwei Atouts in der Hand hat. In einem solchen Falle ist es gegen die Regel, zu écartiren.

Hat man einen Atout, einen König und eine Dame mit den beiden in gleicher Farbe darauf folgenden Karten, so spiele man die Dame aus, denn wenn sie mit dem König gestochen wird, sind die beiden übrigen Blätter frei, und man kann sowohl in dieser Farbe, als mit dem König oder dem Atout wieder an den Stich kommen.

Hat man einen hohen Atout und einen König mit drei Blättern von gleicher Farbe, so fange man mit dem Atout an.

Hat man einen kleinen Atout, König mit zwei Blättern von seiner Farbe und ein kleines Blatt von einer dritten Farbe, so spiele man den König an, und wenn man mit Atout wieder an den Stich kömmt, wieder die gleiche Farbe nach.

Hat man zwei Atouts, einen Buben und As von gleicher Farbe und noch einen Buben, so spiele man den besetzten Buben an; macht man den Stich damit und die Atouts sind hoch, so spiele man sie nach, vorausgesetzt, daß der Gegner nicht den König hat.

Hat man zwei Atouts und drei Blätter von gleicher Farbe, so halte man die Atouts zurück.

Hat man einen König von einer Farbe allein, und von einer andern einen besetzten König oder eine besetzte Dame, so beginne man mit dieser letztern.

Bei einem Sequenz von drei Atouts spiele man, um den Gegner irre zu leiten, das niedrigste Blatt davon an.

Hat man zwei Stiche gemacht, und noch die Dame von Atout und zwei kleine Atouts, so spiele man einen der letztern aus, um sich mit der Dame den dritten Stich zu sichern; denn wenn man die Dame anspielte, und der Gegner hätte den König, so könnte es leicht kommen, daß man auf alle drei Atouts keinen einzigen Stich machte.

Es ist bereits erwähnt, daß man den König markiren muß, bevor man ein Blatt aus der Hand gegeben hat, indeß kann es ein Fehler sein, den König zu markiren. Man nehme den Fall an, daß man 3 Points markirt hat, und der Gegner das Ecartiren verweigert, oder daß er, als Vorhand, ausspielt, ohne zu proponiren. In beiden Fällen verliert er 2 Points, wenn er nicht drei Stiche macht; dies kann man aber sehr leicht dadurch bewirken, daß man sein Spiel maskirt, indem man den König verschweigt, weil der Gegner durch diese List verführt werden kann, Atout anzuspielen und so in Nachtheil zu kommen.

Aus dem vorhergehend Mitgetheilten kann man ersehen, daß oft von dem geschickten Spiel weit mehr abhängt, als von den bloßen guten Karten. Auch muß man bei seinem Spiel auf den eigenen Stand und den des Gegners Rücksicht nehmen, und danach zuweilen von den aufgestellten und allgemein gültigen Spielregeln abweichen.

Wir wollen dies noch deutlicher machen durch die nachfolgenden Beispiele.

Erstes Spiel.

Geber.	Vorhand.
König, As- und neun in Pique.	Atout-Dame (Carreau).
Bube und Neune in Trefle.	Trefle-Dame.
	Coeur-As.
	Pique-Achte und Sieben.

Der Erste spielt Pique-Achte aus. Der Geber kann sie mit der Neune nehmen, aber dann verliert er unbedingt das Spiel. Nimmt er dagegen mit dem König, so kann er gewinnen, weil er dadurch die Vorhand zu dem Glauben verleitet, daß er keine Karten mehr von dieser Farbe hat.

Der Geber spielt, nachdem er mit dem Pique-König genommen hat, seinen Trefle-Buben; Vorhand nimmt ihn mit Trefle-Dame und spielt Atout-Dame nach; denn da der König nicht gemeldet wurde, ist der Vorhand der Stich mit der Dame gewiß, und sie muß die Pique-Sieben aus

dem eben angegebenen Grunde für ein Freiblatt halten. Nachdem daher die Vorhand den zweiten Stich mit der Atout-Dame hereinbekommen hat, auf welche der Geber seine Trefle-Neune zugiebt, spielt sie im Gefühle voller Sicherheit die Pique-Sieben nach, die der Geber mit der Neune nimmt, worauf er den dritten Stich mit Pique-As bekömmt, auf das die Vorhand ihr Coeur-As zugeben muß.

Zweites Spiel.

Geber.	Vorhand.
Dame und Neune in Atout; Bube und Zehne in Trefle; Sieben in Coeur.	Bube und Zehne in Atout; König in Carreau; König und Zehne in Coeur.

Die Vorhand sollte den Carreau-König anspielen; der Geber stäche mit seiner Atout-Neune und spielte den Trefle-Buben nach; diesen nähme die Vorhand mit der Atout-Zehne und spielte ihren Coeur-König nach; darauf gäbe der Geber die Sieben zu; Vorhand spielt hierauf die Coeur-Zehne nach; diese nimmt der Geber mit seiner Atout-Dame, worauf der letzte Stich durch den Atout-Buben der Vorhand bleibt, welche nun drei Stiche und folglich das Spiel gewonnen hätte.

Wenn aber die Vorhand, statt zuerst den Carreau-König zu spielen, mit Atout-Buben anfängt, verliert sie das Spiel. Der Geber nähme diesen Buben mit seiner Dame (erster Stich) und spielte den Trefle-Buben nach. Diesen sticht die Vorhand mit ihrer Atout-Zehne; der Geber hat nun die Atout-Neune und den zweiten Trefle frei, und macht damit den zweiten und dritten Stich, gewinnt folglich das Spiel.

Die vorstehenden Grundsätze, so wie die angeführten Beispiele werden für den Leser genügen, ihm einen Begriff von den Feinheiten des Spieles zu geben.

Wahrscheinlichkeiten des Spieles.

Man kann 7 gegen 1 setzen, daß der Geber nicht einen König aufschlagen wird.

Es steht wie 4 zu 1, daß Vorhand oder Kartengeber wenn sie 3 Blätter écartirt haben, nicht 2 Atouts bekommen werden.

Wie 3 zu 1, daß er nicht einen Atout oder mehrere bekommen wird.

Wenn er schon einen Atout in der Hand hat, so ist $6^1/_2$ gegen 1 zu wetten, daß er unter 3 Blättern nicht noch zwei oder mehrere Atouts bekömmt.

Es steht wie $5\frac{1}{2}$ zu 1, daß bei dem ersten Kartengeben keiner der beiden Spieler den König in der Hand hat.

Wie 6 zu 5, daß man unter 3 Blättern nicht einen Atout bekömmt.

Wenn Vorhand und Kartengeber die gleiche Anzahl von Blättern écartiren, ist die Wahrscheinlichkeit für Beide gleich; nur durch die ungleiche Anzahl der écartirten Blätter ändert sich für sie die Wahrscheinlichkeit.

Eisschieben.

Eisschieben, oder Eisscheiben, ist ein in vielen Gegenden Deutschlands, namentlich auf dem Lande, sehr beliebtes Spiel.

Seine Regeln gleichen vollkommen denen, welche wir unter Cochonnet angegeben haben, und auf die wir daher hier, der Kürze wegen, verweisen.

Die Spielbahn ist irgend eine glatte Eisfläche, gewöhnlich ein glattgefrorener Teich.

Statt der Kugeln bedient man sich hölzerner Scheiben, ungefähr von der Größe eines gewöhnlichen Tellers. Sie sind unten ganz glatt, mit Blei gefüllt, um ein größeres Gewicht zu bekommen, und haben in der Mitte einen runden Stiel.

An diesem Stiele faßt man die Scheiben und läßt sie über die Eisfläche hingleiten.

Elfern.

Elfern, auch Figurenspiel, und in Oesterreich Elfmandeln genannt, ist ein einfaches Spiel, das in vielen Gegenden Deutschlands, indeß nicht sehr häufig, gespielt wird.

Man spielt es mit dem gewöhnlichen Piquetspiele von 32 Blättern.

Spielt außer den eigentlichen zwei Theilnehmern noch ein dritter mit, so ist er König, und es findet dann in der Reihenfolge und Bezahlung ganz

die nämliche Einrichtung Statt, die wir bereits bei verschiedenen andern Spielen angeführt haben.

Wer die niedrigste Karte zieht, giebt zuerst, bei den folgenden Spielen aber immer der, welcher das Spiel gewonnen hat.

Der Werth der Karten ist der natürliche.

Jeder Spieler bekömmt 6 Blätter, welche zu 2 und 2 gegeben werden[1]).

Von dem übrigbleibenden Talon wird kein Trumpf aufgedeckt, wodurch sich dieses Spiel von den meisten andern Commerce-Spielen unterscheidet.

Nach jedem Stiche wird von dem Talon abgehoben, und zwar hebt immer der zuerst ab, welcher den Stich machte.

Während noch Karten abzuheben sind, braucht man weder zu bedienen noch zu überstechen.

Hat jeder der Spieler die letzten sechs Blätter in der Hand, so muß überstochen werden, und wenn man dies nicht kann, so muß man wenigstens die ausgespielte Farbe zugeben, wenn man sie hat.

Der Gewinn des Spieles wird durch die Mehrzahl der Bilder entschieden, welche Einer in seinen Stichen hat, und da in jeder Farbe 5 Bilder sind, nämlich As, König, Dame, Bube, Zehn, sind mindestens 11 Bilder erforderlich, um das Spiel zu gewinnen; hat jeder nur 10 Bilder, so nennt man das einen Ständer, und den Gewinn dieses Spieles entscheidet dann das nächste mit.

Da es in einem solchen Falle von großer Wichtigkeit ist, wer das Anspielen hat, pflegt man darum zu ziehen, wer das niedrigste Blatt bekömmt, und dieses giebt dann.

Man spielt das Elfern entweder um einzelne Marken, welche dann mit jedem Male Kartengeben ausgezahlt werden, oder um eine bestimmte Anzahl von Partieen, die durch Striche markirt werden.

Da die erste Spielart bei gleichem Glücke beider Spieler zu wenig Entscheidung bietet, pflegt man gewöhnlich die letztere vorzuziehen, weil sie ein erhöhtes Interesse gewährt. Wir wollen daher auch diese Spielart annehmen, und zwar zu 12 Strichen, damit die Partie weder zu lange währt, noch zu schnell beendet wird.

---

1) Zuweilen wird das Spiel auch mit 5 Blättern gespielt, und von Einigen gar nur mit 3, da diese beiden Arten aber ungewöhnlicher sind, auch das Spiel beinahe zu einem Hasardspiele machen, überdies aber die Spielregeln im Ganzen genommen vollkommen dieselben sind, wie bei 6 Blättern, haben wir bei der ganzen Erklärung und Beschreibung auch nur auf dieses 6 Blätter-Spiel Rücksicht genommen.

Theils zur leichtern Uebersicht, theils zur Bestimmung des simple, double etc. schreibt man nicht die ganzen 12 Stiche untereinander, sondern nur 3, so: ≡ und dann den vierten quer durch, so ≡|≡.

Diese vier Striche nennt man eine Fahne.

Wenn bei Beendigung der Partie der Gegner wenigstens 7 Striche hat, so verliert er einfach; von einer Fahne an bis 6 doppelt; unter einer Fahne dreifach, und wenn er noch nicht einen einzigen Strich hat, vierfach.

Bei der durch ein Spiel entschiedenen Partie gewinnt man doppelt, wenn man in seinen Stichen 15 Bilder hat, vierfach aber, wenn man sie alle 20 hat, ein Fall, der freilich nur höchst selten vorkommen wird.

Spielregeln.

Da kein Atout Statt findet, ist es von Wichtigkeit, wenn man eine Farbe fortwährend ausspielt, weil dadurch der Gegner gezwungen wird, Zählblätter zuzugeben, wenn er keine leeren mehr in der Hand hat.

Hat man nicht viele Blätter von einer Farbe, wohl aber einige hohe von verschiedenen Farben, z. B. As oder König, durch die man überzeugt sein darf, später wieder an den Stich zu kommen, so thut man gut, im Anfang seine Fehlblätter fortzuschaffen, indem man sie entweder ausspielt oder zuwirft; dabei suche man zu den letzten Stichen einen Sequenz der höchsten Blätter in ein oder zwei Farben zu bekommen, denn da der Gegner sich der niedrigsten Blätter zu Anfang ebenfalls entledigt haben wird, kann man fast gewiß sein, zuletzt nur Zählblätter darauf zugeworfen zu bekommen.

Hat man von der Farbe, die der Gegner ausspielt, kein höheres Blatt als die Zehne, so thut man gut, des Gegners Fehlblatt zu stechen, um so die Zehne in Sicherheit zu bringen.

Wird eine hohe Figur ausgespielt, so thut man in der Regel gut, sie zu stechen, aber wie keine Regel ohne Ausnahme ist, so auch diese nicht. Hat z. B. der Gegner einen Sequenz vom König, und man sticht den König mit dem As, kann aber dann nicht am Stiche bleiben, so ist nun des Gegners ganzer Sequenz frei, und man kömmt folglich in Gefahr, darauf seine besten Blätter zuwerfen zu müssen.

Hat man in einer Farbe As, Bube und Zehne, und der Gegner spielt den König aus, so ist es auch nicht räthlich, ihn gleich mit dem As zu nehmen, weil man dadurch leicht den Buben oder die Zehn auf die Dame zugeben muß, und folglich nichts gewonnen hat; hat aber der Gegner außer dem König auch noch die Dame, so wird er diese höchst wahrscheinlich ausspielen, wenn er den Stich behält, und indem man nun die Dame mit dem

As sticht, hat man nicht nur den Buben und die Zehne in Sicherheit gebracht, sondern man bekömmt auch noch ein gutes Spiel, wenn man diese beiden Blätter nachspielt, denn es ist nicht wahrscheinlich, daß der Gegner noch Fehlblätter in der Hand habe, wenn er König und Dame anspielt.

Man muß genau darauf achten, wie viel und welche Blätter von jeder Farbe heraus sind, namentlich aber, welche frei sind, d. h. von keinem Blatte, welches der Gegner in der Hand haben mag, noch gestochen werden können, weil man diese, sobald man an den Stich kömmt, mit der Gewißheit ausspielen kann, am Stiche zu bleiben.

Hat man, wenn sich das Spiel zu den letzten 6 Stichen neigt, mehrere zählbare Freiblätter in der Hand, daneben aber ein As von einer Farbe, von der noch mehrere Blätter vorhanden sind; so thut man gut daran, diese sämmtlichen Blätter bis zu den letzten 6 Stichen aufzuheben.

Man muß danach streben, zu den letzten 6 Stichen am Spiele zu sein, namentlich wenn man mehrere Freiblätter in der Hand hat.

Enfle (schwellen).

Dieses Spiel hat viel Aehnlichkeit mit dem Rams (vergl. d.) und ist nicht minder unterhaltend.

Enfle spielt man gewöhnlich unter Sechsen, und jeder Spieler bekömmt acht Blätter. Der Erste rechts neben dem Kartengeber spielt ein beliebiges Blatt aus; alle Andern müssen die Farbe zugeben; hat sie Jeder, so spielt der weiter, welcher das höchste Blatt hatte, und damit den Stich machte, und das wird so fortgesetzt. Hat einer der Spieler die ausgespielte Farbe nicht, so schwillt er, d. h. er muß alle Blätter des unterbrochenen Stiches zu seinen eigenen hereinnehmen. Die Anschwellung kann auf diese Art zwar sehr beträchtlich werden, allein sie nimmt auch sofort wieder ab, denn der Angeschwollene spielt an, und natürlich in der Farbe, in welcher er die meisten Blätter hat, und die Mitspieler folglich die wenigsten besitzen.

Wer sich zuerst aller seiner Karten entledigt hat, gewinnt.

Espérance.

Das Spiel wird unter mehreren Personen mit zwei Würfeln gespielt.

Jeder Theilnehmer erhält eine bestimmte Anzahl Marken, denen man einen beliebigen Werth beilegt. Dann wird durch das Loos bestimmt, wer die Würfel bekömmt. Wirft dieser eine 1, so giebt er dem Spieler zu seiner Linken eine Marke, wirft er eine 6, so setzt er eine Marke in die Tasse (Poule); wirft er 1 und 6, und er hat noch mehr als 1 Marke, so giebt er eine an seinen linken Nebenmann und eine in die Tasse, hat er indeß nur noch eine Marke, so kömmt diese in die Tasse.

Wer weder eine 1 noch eine 6 wirft, hat nichts zu bezahlen, aber er tritt den Wurf an seinen rechten Nebenmann ab.

Für die Folgenden gelten ganz dieselben Regeln, wie für den, welcher das Spiel eröffnet hat.

Wer einen Pasch wirft (mit beiden Würfeln gleiche Augen: 2 Fünfen, 2 Dreien ꝛc.) bezahlt und bekömmt nichts, allein er hat das Recht, nochmals zu werfen. Wirft er einen zweiten Pasch, so thut er noch einen dritten Wurf, und ist das abermals ein Pasch, so zieht er Alles ein, was in der Tasse steht.

Ein Spieler gewinnt auch dann die Poule, wenn er noch eine oder mehrere Marken hat, und die übrigen Mitspieler sämmtlich keine einzige mehr.

Wer keine Marke mehr hat, darf zwar nicht werfen, wenn die Reihe ihn trifft, allein er kann dennoch wieder eintreten; nämlich, wenn sein rechter Nebenmann eine 1 wirft, wofür er dann eine Marke zahlen muß.

Zwei 1 oder zwei 6 werden nicht gestraft, sondern als Pasch gerechnet.

Florentini.

Dieses Spiel stammt, wie schon sein Name andeutet, aus Italien. Es rührt indeß nicht, wie man nach diesem Namen vermuthen sollte, von Florenz her, sondern aus Neapel, wo es noch jetzt sehr viel und mit der Leidenschaft gespielt wird, welche die Bewohner dieses schönen Landes charakterisirt.

Es wird mit dem vollständigen Spiel von 52 Karten gespielt, man könnte sich dazu indeß ohne wesentliche Veränderung auch des Spiel's von 32 Karten bedienen. Spieler sind ein Banquier und Pointeure, deren Zahl unbeschränkt ist.

Nachdem der Banquier die Karten gemischt hat, reicht er sie den um den Tisch versammelten Spielern herum, daß jeder derselben, der dazu Lust hat, sie nochmals mische. Sind sie zu dem Banquier zurückgekehrt, so mischt dieser sie abermals und läßt sie von dem Pointeur abheben, den er dazu erwählt. Dann deckt er das erste Blatt auf und legt es vor sich hin. Dieses Blatt nennt man die Karte des Banquiers.

Nehmen wir an, diese Karte sei ein König; davon, ob früher oder später ein zweiter König herauskömmt, hängt der Gewinn oder Verlust der Spieler ab.

Nachdem der Banquier seine Karte aufgedeckt hat, legt er eine zweite offen auf den Tisch. Dies sei das As. Die Pointeure, welche hoffen, daß es eher wieder herauskommen wird, wie der König, setzen auf dieses Blatt, ein jeder so viel, als ihm gutdünkt. Der Banquier deckt die verschiedenen Sätze mit gleichen Summen, und schlägt dann ein drittes Blatt auf, z. B. einen Buben. Man spielt nun auf diesen eben so, wie auf das As, und so fährt man mit alle den Karten fort, die nach und nach aufgeschlagen werden, vorausgesetzt, daß darunter keines mit den bereits aufgedeckten gleich ist.

Kömmt eine Karte heraus, wie die, welche bereits auf dem Tische liegen, z. B. ein As, so gewinnt der Banquier Alles, was darauf steht. Kömmt dann ein Bube, so zieht er auch das ein, was darauf steht; schlägt indeß der Banquier vor diesen Karten einen König auf, so bezahlt er Alles, was die Pointeure auf die sämmtlichen übrigen Karten gesetzt haben, und das Spiel ist beendigt.

Träfe es sich, daß der Banquier im Laufe der Partie nach einander die sämmtlichen Blätter, welche von den seinigen abweichen, aufdeckte, ohne daß sich eines wiederholte, und die nächstfolgenden zwölf Blätter wären wieder, wenn auch in anderer Reihenfolge, dieselben, ohne daß sein eigenes Blatt heraus käme, so machte er volle Hand oder Opera. Denn er gewänne sämmtliche Sätze der Pointeure; wenn er aber, nachdem er sämmtliche andern zwölf Karten aufgedeckt hat, sein eigenes Blatt umschlüge, so verliert er Alles, was die sämmtlichen Pointeure gesetzt haben, und würde sich dann die Kehle abschneiden, oder einen Kehlschnitt erdulden.

Es kann vorkommen, daß die beiden ersten Karten des Spieles gleich

sind, z. B. zwei Könige, zwei Damen ꝛc. In diesem Falle sind beide Karten für den Banquier, und man sagt dann, daß seine Karte doublirt wurde. Die Folge davon ist, daß, bevor die Pointeure spielen können, zwei andere gleiche Karten, abweichend von der des Banquiers, auf dem Teppich liegen müssen; denn sonst würden sie mit Nachtheil spielen. Da nämlich das Spiel nur noch zwei Karten wie die des Banquiers enthält, ist es wahrscheinlich, daß sie sich später zeigen, als die, von denen noch dreie darin sind.

Aus demselben Grunde sind die drei ersten Karten für den Banquier, wenn sie gleich sind: drei Achten, drei Zweien ꝛc. Man sagt dann, die Banquierkarte ist triplirt, und die Pointeure fangen erst an zu setzen, wenn auch noch eine zweite Karte dreifach auf dem Tische liegt.

Für den Fall, daß die vier ersten Karten gleich sein sollten, wird nochmals gemischt und gegeben.

Wie man sehen kann, ist das Florentinispiel eine Abart des Landsknecht (s. d.), nur ist in dem letztern der Vortheil mehr auf der Seite des Banquiers.

Funfzehnern.

Man nennt dies Spiel Funfzehnern, weil in jeder Farbe 15 Augen gezählt werden, und weil sich Gewinn und Verlust nach der Zahl 15 richten.

Es wird unter vier Personen gespielt, um die Plätze wird selten gewählt, wohl aber um's Kartengeben, weil Jeder gerne die Vorhand haben will. Die Vorhand hat der, welcher dem Kartengeber zur linken Hand sitzt und links herum geht auch dieses Spiel. Man spielt es mit einer vollen Karte von 32 Blättern, und jeder Mitspielende bekömmt acht Blätter

Die Ordnung der Blätter ist die gewöhnliche. Trumpf giebt es nicht. Die ausgespielte Farbe muß bedient werden, und man kann nur im Fall der Renonce ein anderes Farbenblatt zuwerfen. Das Daus zählt 5, der König 4, der Ober 3, der Unter 2 und die Zehne 1 Auge oder Point, welche zusammen 15 Points betragen.

Da in diesem Spiele gar keine Gemeinschaft Statt findet, sondern Jeder auf seine eigene Rechnung spielt, sollte Jedem erlaubt sein, seinen Vortheil nach Möglichkeit zu verfolgen; allein gleichwohl findet hier gerade

das Gegentheil statt, denn kein Spiel legt so vielen Zwang auf, als dieses, weil man niemals spielen kann, wie man will, sondern nach strengen Vorschriften spielen muß.

Der Gewinn oder Verlust beruht darauf, daß man in seinen Stichen wenigstens 15 Augen zählen muß. Zählt man weniger, so muß man so viele Marken bezahlen, als Augen an der Zahl 15 fehlen. Hat man grade 15 Augen in den Stichen, so hat man weder gewonnen noch verloren. Zählt man aber über 15, so bekommt man so viele Marken bezahlt, als man Augen über 15 zählt.

Um nun etwas zu gewinnen oder doch Verlust abzuwenden, kann man in jedem andern Spiele blos die Klugheit zu Rathe ziehen, hier muß man aber zuerst folgende Regeln befolgen:

Wenn man durch das Ausspielen eines Andern an's Spiel kömmt, so kann man zwar wohl seine Freiblätter mitnehmen, allein wenn man keines hat, so **muß** man dieselbe Farbe wieder nachbringen, in welcher man an's Spiel gekommen ist. Nur auf den Fall, daß man kein Blatt von dieser Farbe weiter hat, kann man nach eigenem Gefallen eine andere Farbe ausspielen.

Kann nun der, welcher an's Spiel gekommen ist, dieselbe Farbe nicht wieder nachbringen, und er spielt eine andere Farbe, so ist zwar der Dritte, welcher dadurch an's Spiel kommt, genöthigt, nachdem er seine Freiblätter gespielt hat, die Farbe, in welcher er, durch das Ausspielen des Zweiten, an's Spiel gekommen ist, nachzuspielen; allein wenn er davon kein Blatt hat, muß er die Farbe des Ersten spielen.

Diese Vorschrift hat etwas Drückendes, und man wird dadurch so sehr beschränkt, daß man den Vortheil, welchen in der Hand habende gute Blätter darbieten, nicht verfolgen kann, und dagegen für das Interesse eines Andern zu arbeiten sich genöthigt sieht; ein Umstand, welcher nicht geeignet ist das Vergnügen zu befördern. Man hat daher in mehreren Gesellschaften für gut gefunden, diese Vorschrift dahin einzuschränken:

„Man ist zwar verpflichtet, die Farbe, in welcher man an's Spiel gekommen, nachdem man seine Freiblätter gespielt hat, nachzubringen und man kann nur dann nach Belieben eine andere Farbe spielen, wenn man jene Farbe nicht mehr hat. Der Dritte aber, welcher dadurch an den Stich kommt, hat zwar, nachdem er seine Freikarten mitgenommen hat, dieselbe Verpflichtung gegen den, welcher ihn an's Spiel gelassen, wenn er aber dieselbe Farbe nicht hat, so kann er ebenfalls nach seinem Gutdünken spielen, und ist nicht genöthigt die Farbe zu bringen, in welcher der Erste den Zweiten an's Spiel gelassen."

Diejenigen, welche der Regel das Wort reden, sagen: es geht Einem, wie dem Andern; allein dies dient nicht völlig zur Beruhigung, wenn man sich für Andere aufopfern muß. Genug, man wird wohlthun, diesen Fall reiflich zu überlegen, und zu Anfange des Spiels genau zu verabreden, ob man strenge nach der Regel spielen, oder, nach dem Beispiele mehrerer guter Spieler, die Ausnahme in Rücksicht des Dritten gestatten wolle.

Wenn man in einer Farbe König und Ober hat, so heißt dieses ein Zwang. Wenn man nun den Ober ausspielt und dabei meldet, daß es ein Zwang sei, so muß derjenige, welcher das Daus hat, mit demselben überstechen, wenn er gleich mit einem unbedeutenden Blatte weichen könnte und größern Vortheil dabei haben würde, wenn er das Daus noch zurückhielte. Wird aber beim Ausspielen des Obers nicht ausdrücklich gemeldet, daß der Zwang eintritt, so ist man nicht verbunden mit dem Dause zu erscheinen. Ist der Ober nicht ausgespielt, sondern nur ein geringeres Blatt damit übernommen worden, so findet der Zwang nicht statt, und man ist nicht genöthigt, den Stich mit dem Dause zu nehmen, wenn man es nicht für vortheilhaft hält.

Auch diesen Zwang hat man in verschiedenen Gesellschaften aufgehoben, und es hängt von den Spielern ab, ob sie die Regel beibehalten, oder den Zwang nach dem Beispiele Anderer aufheben wollen.

Aus diesen drei Regeln, nach denen sich das ganze Spiel richtet, erhellt deutlich, von welcher Wichtigkeit die Vorhand ist: nämlich das Recht zu Anfang des Spieles zuerst auszuspielen. Denn wenn die Vorhand auch keine Däuser hat, wohl aber gute Sequenz- oder Folgekarten, so kann man damit mehr gewinnen, als ein Nachsitzender mit vielen Däusern und Königen, weil derjenige, welcher durch das Ausspielen der Vorhand an's Spiel kommt, sobald er seine Freiblätter mitgenommen hat, die vorgespielte Farbe wieder nachbringen muß, wodurch dann der erste Ausspieler wieder an's Spiel kommt und den besten Gebrauch von seinen Folgekarten machen kann. Sequenz- oder Folgekarten sind mehrere Blätter von einer Farbe in ununterbrochener Folge, z. B. König, Ober, Unter, Zehne, oder Unter, Zehne, Neune, Achte, Sieben.

Wenn man zur Vorhand kein Daus und eine Sequenzkarte hat, so muß man die Farbe anspielen, in welcher man die meisten Blätter hat, und zwar jedesmal das niedrigste. Dadurch zwingt man oft die höhern Blätter, zu kommen, und macht dann nicht selten mit unbedeutenden Blättern sehr zählbare Stiche.

Wenn man zur Vorhand ein Daus und noch zwei oder drei Blätter von der Farbe dabei hat, so spiele man das niedrigste Blatt davon aus, und lasse sich dieselbe Farbe wieder nachspielen, denn nun kann

man von allen vorhandenen Blättern einen vortheilhaften Gebrauch machen, welche aber alle verloren gingen, wenn man das Daus zuerst ausspielen wollte. Zuweilen tritt zwar auch der Fall ein, daß die Farbe nicht wieder nachgespielt werden kann, und das Daus verloren geht, doch die Fälle sind nicht zu häufig, und oft bekömmt das Spiel eine so sonderbare Wendung, daß man am Ende noch einen sehr guten Stich mit seinem Dause macht.

Hat man mehr als drei Blätter, oder Ober, Unter und noch ein Blatt bei einem Dause, so spiele man das Daus an, denn bei so vielen Blättern kann der König leicht unbesetzt sein, und man würde dann Gefahr laufen keinen Stich zu machen, indem die Farbe nicht nachgebracht werden kann.

Hat man zur Vorhand ein stark besetztes Daus und noch ein anderes dabei, so spiele man von dem Ersten das niedrigste Blatt an; denn wenn auch die Farbe nicht wieder nachgespielt werden kann, so ist es doch wahrscheinlich, daß man mit dem andern Dause wieder an's Spiel kömmt, und alsdann kann man mit desto größerm Nutzen die erste Farbe wieder spielen.

Wenn man am Spiele ist, und auf starke Folgekarten viele Stiche macht; so muß man genau Acht geben, wer die meisten Augen zuwirft, und Diesen muß man, sobald man keine Freiblätter mehr zu spielen hat, an's Spiel zu bringen suchen; denn es ist billig, daß man dem wieder beizustehen suche, welcher uns Gutes erwiesen hat. Man würde aber sehr irren, wenn man die Farbe spielen wollte, welche Jener abgeworfen hat: denn eben durch das Abwerfen hat er anzeigen wollen, daß ihm an dieser Farbe nichts gelegen ist. Es ist zwar nicht Gesetz, daß man so spielen muß, allein hier findet das Sprichwort statt: Eine Liebe ist der andern werth.

Man lasse nicht leicht die Gelegenheit, einen Stich zu machen, unbenutzt, weil er nicht beträchtlich genug ist; denn bei diesem Spiele würde man den größern Vortheil gar oft entbehren müssen, wenn man den kleinern verschmäht hätte.

An manchen Orten ist es gebräuchlich, daß, wenn zwei Spieler alle Stiche machen, diese beiden den ganzen Gewinnst grade unter sich theilen, ohne daß ein Jeder seine Augen auszuzählen und geltend zu machen braucht. Setzen wir den Fall, A. und B. haben gar keinen Stich und müssen jeder 15 bezahlen. C. hat in seinen Stichen 55 Augen, D. hat auch einen Stich und darin 5. — Nun sollte doch D. ebenfalls 10 bezahlen und C den ganzen Ueberschuß seiner Augen, nämlich 40 Marken bezahlt erhalten; allein dieser Gewohnheit zufolge bezahlt D nichts, und theilt noch überdem mit C die 30 Marken, welche A und B bezahlen, wo C um 25 Marken zu kurz kommt. Diese Gewohnheit ist gar nicht zu rechtfertigen, denn — um bei

dem gegebenen Beispiele stehen zu bleiben: wenn C auch nur 40 und D 20 Augen hätte, so sollte dieser doch von den 30 Marken, welche A und B verlieren, nur 5 bekommen; er erhält aber noch Zehne dazu, die C rechtmäßig gewonnen hat. Was ist aber der Grund dieser ungerechten Vertheilung? Antwort: die Gewohnheit! Eine Gewohnheit ist aber kein Spielgesetz, und eine solche, welche nicht die Billigkeit auf ihrer Seite hat, darf nicht beibehalten werden.

Es ließen sich noch vielerlei Winke über die Vortheile und Nachtheile geben, welche man bei diesem Spiele erhalten oder vermeiden kann, allein wir müssen uns bei dem Allgemeinen begnügen, da die Lage, in der man sich befindet, und die Wendungen, welche das Spiel oft unerwartet bekömmt, so mannigfaltige Veränderungen herbeiführen, daß wir uns darauf nicht einlassen wollen, Vorschriften für die besondern Fälle zu geben. Ein Jeder muß sein eigener Rathgeber sein und über des Andern Vortheil den seinigen nicht vergessen. Wer nicht verlieren will, muß auf den Gang des Spiels genau Acht geben, denn Alles kommt auf ein geschicktes Benehmen an und ein aufmerksamer Spieler bringt es nicht selten mit schlechten Karten weiter, als ein leichtsinniger mit den besten.

Man spielt zuweilen dieses Spiel auch in Ermangelung eines Vierten unter drei Personen, und dann ganz nach denselben Regeln. Es wird aber eine ganze Farbe aus einer vollen Karte genommen, so daß nur 24 Blätter bleiben. Das Spiel geht hierauf ganz wie unter vier Personen.

Galet.

Zu dem Galet bedarf es einer ebenen Fläche von glattem Holz und mit ganz feinem Sande bedeckt. Die Werkzeuge, deren man sich zu dem Spiele bedient, sind Scheiben von Kupfer oder Eisen, die man Galets nennt.

An jedem Ende der Bahn ist ein Graben, und vor diesem ein Punkt, den man Ziel nennt.

In neuester Zeit hat sich indeß das Material sehr verfeinert. Man macht nämlich die Bahn von Eichenholz oder Mahagoni, wichst sie ganz blank, und um sie in ihrem Glanze zu erhalten, zieht jeder Spieler über seine Fußbekleidung Socken von einem weichen wollenen Stoffe.

Die Galets dazu sind entweder von Knochen oder von Elfenbein.

An dem einen Ende der Bahn stehend, schleudert jeder Spieler seinen Galet, indem er ihn horizontal über die Fläche hingleiten läßt. Der Zweck, nach dessen Erreichung jeder strebt, ist, seine Galets so nahe als möglich an das Ziel zu bringen, und zugleich den des Gegners in den Graben zu schleudern.

Der, dessen Galets dem Ziele zunächst stehen, markirt einen Point für jeden Galet, und wer zuerst die verabredete Zahl Points bekömmt, gewinnt die Partie.

Gammon.

Gammon oder Back-Gammon stammt aus England, wurde indeß auch in Frankreich schon lange gespielt, allein unter dem jetzt durchaus verdrängten Namen: Toutes-Tables.

In England ist das Spiel noch immer sehr beliebt.

Die Feinheit des Spieles besteht nicht nur darin, seinen Stein gut zu stellen, sondern auch darin, die des Feindes zu schlagen und eine doppelte Partie zu machen.

Gammon wird auf dem Puff- oder Toccadille-Brett gespielt. Jeder Spieler vertheilt seine Steine in vier Haufen, von denen er einen in jede Abtheilung des Brettes setzt; d. h. jeder Spieler hat zu Anfang in jeder Abtheilung einen Theil seiner Steine.

Von der Anordnung des Spieles und der Aufstellung der Steine.

Man spielt nur unter Zweien, indeß kann Jeder einen Rathgeber annehmen.

Um zu verstehen, wie man die Steine aufstellen muß, denke man sich, daß man vor dem Puffbrette an einem Fenster sitzt, das man links hat. Grade gegenüber hat der Gegner seinen Platz und folglich das Fenster rechts. Dann stellt man seine Steine so auf:

Zwei auf der Spitze der rechten Ecke des Gegners und auf seiner Seite;

Fünf in der andern Ecke, links von dem Gegner;

Drei auf die fünfte Spitze der eigenen Seite rechts;

Die fünf letzten auf die Spitze an der Verbindungsbande der zweiten Abtheilung links auf der eigenen Seite.

Man hat also im Ganzen funfzehn Steine.

Der Gegner stellt, von seiner Seite betrachtet, seine Steine ganz ebenso auf.

Was nöthig ist, um zu spielen und das Spiel zu beginnen, und wie man die Würfel nehmen und nennen muß.

Zu diesem Spiele muß das Brett, eben so, wie bei Trictrac, (vergl. d.) fünfzehn Steine von jeder Farbe, zwei Becher und zwei Würfel haben.

Außerdem braucht man zwei Marken, um die Partien zu markiren, wenn man mehrere spielt.

Man bedient sich selbst, d. h. man thut die Würfel in seinen Becher; indeß spielt man nur mit zwei Würfeln; diese wechseln daher zwischen beiden Spielern.

In Beziehung auf den ersten Wurf, zieht man darum, wer ihn hat, und die Zahlen werden ganz so genannt, wie im Revertier. (Vergl. d.)

Von der Art zu werfen, und wenn der Wurf gut ist, oder nicht.

Hier gelten ganz dieselben Regeln, wie bei dem Revertier, auf welches wir deshalb ganz besonders verweisen.

Von der Art, die Steine zu spielen, wenn man das Spiel beginnt.

Die Doubletten (Pasche) werden eben so gespielt, wie im Revertier, d. h. macht man Quine, so setzt man zwanzig Points mit einem oder mehreren Steinen; macht man Sonnez, so setzt man vierundzwanzig und so fort mit den übrigen Päschen, vorausgesetzt, daß man spielen kann, und daß der Weg nicht durch die Bänder des Gegners versperrt ist.

Zu Anfang des Spieles kann man entweder die beiden Steine setzen, die in der rechten Ecke des Gegners stehen, oder die in seiner linken Ecke, oder endlich die, welche auf der eigenen Seite stehen und damit Bänder in allen Feldern machen, nur darf man die Steine nicht entgegengesetzt gehen lassen, d. h. die beiden Steine in der rechten Ecke des Gegners müssen bis in seine linke Ecke gehen, treten hier auf die eigene Seite über, und verfolgen ihren Weg bis in die eigene linke Ecke; denn in dieses Feld muß man alle Steine bringen, bevor man anfangen kann, welche herauszunehmen.

Von dem Schlagen der Steine.

Man schlägt in dem Gammon die Steine eben so, wie in dem Revertier, auf welches wir wiederholt verweilen müssen; d. h. indem man seinen

Stein auf dasselbe Feld setzt, auf welchem der des Gegners stand, oder indem man darüber geht. Z. B. man wirft 4 und 1, man schlägt einen blanken Stein (einzeln stehenden) des Gegners mit der 4 und geht mit der 1 weiter, um mit einem eigenen blanken Steine ein Band zu machen.

Man kann selbst mit einem einzigen Steine drei oder vier Steine des Gegners schlagen, wenn man einen Pasch wirft, und indem man ihn setzt auf seinem Wege die Steine des Gegners blank findet.

Alle geschlagenen Steine werden eben so, wie in dem Revertier, aus dem Spiele genommen, und Der, welchem sie gehören, kann nicht eher etwas setzen, als bis er sie alle wieder in das Brett gebracht hat.

Von der Art, die Steine wieder in das Brett zu bringen.

Es ist erwähnt worden, daß die beiden Steine, welche in der rechten Ecke des Gegners stehen, nach dessen linker Ecke gehen müssen, von da in die eigene rechte Ecke, und von dieser bis in die eigene linke Ecke, und daß die beiden Steine des Gegners, welche in unserer linken Ecke stehen, denselben Weg in entgegengesetzter Richtung machen müssen.

Diese beiden Steine nun sind die Spitze oder Grundlage des Spieles, und alle geschlagenen Steine müssen in das Feld eingesetzt werden, in welchem diese beiden Steine zu Anfang stehen.

Es ist in diesem Spiele leicht, wieder in das Brett zu kommen, denn mann kann dies nicht nur durch den Gegner, wenn man ihn schlägt, sondern auch durch sich selbst, und auf ein Feld so viele Steine setzen, als man will. Z. B. wenn man die beiden Ecksteine noch nicht gespielt hat, man macht ein Terzet, und hat vier Steine außer dem Brett, so kann man sie alle vier auf das Band stellen, auf welchem die beiden Steine stehen. Wenn man irgend ein anderes Band in dem Eintrittsfelde hat, so kann man sie alle vier auf das Band stellen, auf welchem die beiden Steine stehen. Wenn man irgend ein anderes Band in dem Eintrittsfelde hat, so kann man auch darauf so viele Steine stellen, als man will. Man nennt diese Bänder Brücken, weil sie dazu dienen, um hinüber zu gehen; sie sind also sehr nützlich.

Man muß daher, bevor man schlägt, genau prüfen, ob man nicht durch den Gegner ebenfalls geschlagen werden, und wenn dies geschieht, leicht wieder in das Brett kommen kann.

Von der Art, herauszunehmen und das Spiel zu beendigen.

Wenn man alle Steine in das Feld des vierten Satzes gebracht hat,

nimmt man bei jedem Wurfe alle die Steine heraus, für welche nicht mehr genug Felder sind, um sie setzen zu können. (Vergl. Revertier, Trictrac, Toccadille und Puff.)

Für jeden Pasch nimmt man vier Steine heraus, wenn die Sätze bis über die Bande hinausgehen.

Wer seine Steine zuerst herausnimmt, gewinnt Partie simple.

Von der Doppelpartie.

Oft spielt man zu zwei oder drei Partieen, weil dies Spiel ziemlich rasch geht.

Zuweilen spielt man auch auf die erste Partie so, daß der, welcher sie doppelt gewinnt, den doppelten Satz erhält.

Man gewinnt die Partie doppelt, wenn man alle seine Steine herausgenommen hat, ehe der Gegner alle die seinigen in das vierte Feld brachte.

Spielt man zu mehreren Partien, und man gewinnt doppelt, so markirt man zwei Points.

Wer gewonnen hat, wirft zu der neuen Partie an.

Von den zu gebenden Vortheilen.

In Beziehung auf das, was man in diesem Spiele vorgeben kann, müssen wir den Leser abermals auf Revertier verweisen, weil es damit ganz gleich ist.

Garanguet.

Garanguet wird mit drei Würfeln auf dem Puffbrett gespielt. Man stellt die Steine ganz so auf wie in dem Trictrac und strebt danach, sie auf das Gebiet des Gegners zu bringen.

Der, welcher zuerst herauskömmt, gewinnt einfach oder doppelt, je nachdem dies ausgemacht ist.

Wenn unter den drei Würfeln ein Pasch ist, so setzt man ihn doppelt, d. h. aber nur dann, wenn die Augen eines Pasch-Würfels höher sind, als die des dritten; in dem entgegengesetzten Falle setzt man den Wurf wie einen gewöhnlichen. Wirft man also 2, 2, 4, so wird nicht doppelt gesetzt, wohl aber bei 5, 5, 1.

Wirft man drei gleiche Augen, so setzt man dreifach.

Gillet.

Dieses Spiel, dessen Ursprung und Etymologie man vergebens suchen würde, wird unter Vieren gespielt.

Jeder spielt für sich allein.

Man bedient sich des gewöhnlichen Piquet-Spieles und die Blätter haben gleichen Werth, wie in diesem.

Wie bei anderen Kartenspielen, wird um das Geben gelost.

Wer Karten giebt, vertheilt an jeden Spieler drei Blätter, zu einem und einem.

Vorher muß jeder Spieler in jede von zwei Tassen eine Marke (oder mehrere) setzen, deren Werth nach Belieben bestimmt wird.

Der eine Einsatz ist für den Geh, und um diesen kämpft man zuerst.

Geh nennt man zwei gleiche Karten: Zwei As, zwei Könige 2c.

Die Spieler können für einen Geh nachbieten, und der, welcher den höchsten Geh hat, gewinnt dann sowohl den Satz in der Tasse, als auch die sämmtlichen Nachgebote, es sei denn, daß ein Dreiblatt heraus ist, d. h. drei As, drei Könige 2c.

Das niedrigste Dreiblatt geht über den höchsten Geh.

Wenn der Satz des Geh gewonnen ist, kömmt man zu der zweiten Tasse, welche für die Augen oder den Fluß ist.

Der Erste kann auch für Augen oder Fluß nachbieten, und eben so der Zweite und der Dritte.

Es steht einem Jeden frei, mitzuhalten oder zurückzutreten (passen) je nachdem sein Spiel gut oder schlecht ist.

Zwei As in der Hand gelten $20^1/_2$; As und König oder As und Dame, Bube oder Zehne von gleicher Farbe gelten $21^1/_2$; zwei As und ein König, oder eine andere Karte von gleicher Farbe, die 10 gilt, zählen ebenfalls für $21^1/_2$; eben so die andern Karten, nach ihrem Werthe; jedoch müssen sie von gleicher Farbe sein.

Nachdem die Nachgebote beendigt sind, die man so weit verlängern kann, als sich noch zwei Theilnehmer finden, decken die, welche mithielten, ihre Karten auf.

Fluß heißt es, wenn man drei Karten von gleicher Farbe hat: Drei Carreau, drei Pique 2c.

Die höchsten Augen gewinnen immer; bei gleichen Augen die Vorhand.

Guimbarde.

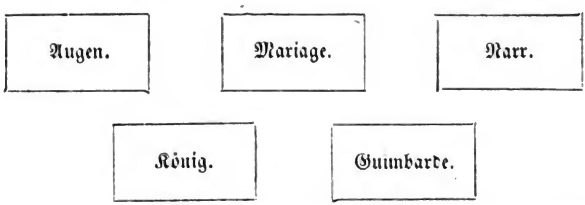
Dieses Spiel, in welchem die Mariage die Hauptrolle spielt, und die Coeur-Dame das höchste Blatt ist, hieß ehedem die Vermählte (la Mariée); es war in den höchsten Kreisen in der Mode, aus denen es wahrscheinlich in Folge davon verbannt worden ist, daß es seinen früheren Namen gegen den der Guimbarde vertauschte. Dieses Wort bezeichnete ursprünglich einen Tanz, der in Frankreich stark in der Mode war und interessante Pas und Positionen hatte. Durch Analogie hat man dem Spiele, welches wir jetzt beschreiben wollen, den Namen Guimbarde gegeben.

Guimbarde ist übrigens so leicht zu erlernen, und bietet dennoch so viele Wechselfälle, daß es wohl verdiente, in der Gesellschaft mehr in Aufnahme zu kommen.

Es nehmen daran fünf bis acht und sogar neun Personen Antheil. In dem letztern Falle muß das Spiel der Karten ganz vollständig sein; spielt man aber nur zu fünf oder sechs Personen, dann nimmt man das Piquet-Spiel.

Jeder der Spieler nimmt eine Anzahl Marken, denen er einen Werth verleiht, je nachdem er viel oder wenig wagen will.

Auf den Tisch werden fünf kleine Körbe oder Tassen gesetzt. Davon ist eine für die Guimbarde, eine für den König, die dritte für den Narren, die vierte für die Mariage und die letzte für die Augen. Man stellt sie so auf:



Jeder der Spieler legt eine Marke in jede der Tassen; dann sieht man, wer giebt. Wer das niedrigste Blatt zieht, ist Kartengeber. Er mischt das Spiel, läßt links abheben, und giebt dann rechts herum einem Jeden fünf Karten, erst drei und dann zwei. Hierauf schlägt er von dem Talon das oberste Blatt um, und dieses ist Atout.

Die Ausdrücke des Spieles sind:

Augen. Es sind drei, vier oder fünf Blätter von gleicher Farbe erforderlich, um die Augen zu machen. Die höchste Anzahl der Augen gewinnt, und sind sie in zwei Händen gleich, so gewinnt die Vorhand.

Die große Mariage ist König und Dame von Coeur in der Hand: das ist ein sehr großer Vortheil.

Der Narr ist der Bube von Carreau, welcher immer der dritte Trumpf im Spiele bleibt.

Der König. So wird ohne weitere Bezeichnung der Coeur-König genannt, weil er die Ehre hat, der Gemahl der Guimbarde zu sein. Der König ist der zweite Trumpf.

Die Guimbarde. Dies ist die Coeur-Dame und der oberste Atout, von welcher Farbe auch der Umschlag sein möge.

Die übrigen Karten haben den gewöhnlichen Werth, nur ist der König das höchste Blatt, und das As folgt erst hinter dem Buben, wie wir dies schon bei mehreren andern Spielen, z. B. Écarté, Imperiale 2c. erwähnten.

Wenn jeder Spieler seine fünf Blätter erhalten hat und der Atout gemacht ist, sieht Jeder nach, ob er nicht vielleicht eines oder mehrere der oben erwähnten Blätter: Narr, König oder Guimbarde hat; bei dem dies der Fall ist, der zieht dafür den Inhalt der Tasse seines Blattes ein. Dabei kann es kommen, daß ein Spieler alle fünf Sätze zieht. Dazu müßte er nämlich haben: Coeur-König und Dame, zu König, Guimbarde und Mariage, Carreau-Bube zum Narren, und außerdem noch ein oder zwei Blatt in Coeur, so daß er damit die Augen ebenfalls gewönne. Um den Satz zu ziehen, muß man indeß das betreffende Blatt anmelden und auflegen.

Ist der Gewinn der Points (Augen) entschieden und der Satz dafür eingezogen, so setzt jeder Mitspieler in die Tasse der Augen eine Marke. Diese Marken bilden den Gewinn für den, welcher die meisten Stiche macht.

Um diesen Gewinn einzuziehen, muß man wenigstens zwei Stiche machen; hat diese keiner der Mitspieler, so bleibt der Satz stehen; haben zwei Spieler zwei Stiche gemacht, so gewinnt der, welcher sie zuerst bekam; deshalb kann das Spiel als beendigt eingeworfen werden, wenn ein Spieler einen Stich hat, ein anderer zwei, und danach noch ein Dritter einen macht.

Die Vorhand spielt, nachdem die Augen entschieden sind, eine Karte aus, welche sie will, und so wird das Spiel, indem Jeder für sich Stiche zu machen sucht, ohne Zwang des Stechens, oder Ueberstechens, nur mit der Verpflichtung, die ausgespielte Farbe zuzugeben, fortgesetzt.

Außer der Mariage der Guimbarde giebt es auch noch andere. Spielt man z. B. den König von Pique, Treff oder Carreau, und die Dame der gleichen Farbe fällt darauf, so ist das eine Mariage; eben so ist es eine Mariage, wenn König und Dame von gleicher Farbe in einer Hand sind.

Spielregeln und Gesetze.

Wenn im Spiel durch den Fall der Karten eine Mariage entsteht, so erhält der, welcher sie macht, von jedem Mitspieler eine Marke, ausgenommen von dem, welcher die Dame zugeworfen hat. Hat der Spieler die Mariage in der Hand, muß jeder Mitspieler ohne Ausnahme die Mariage bezahlen.

Wer durch Trumpf eine Mariage gewinnt, bekömmt nur von jedem der beiden Spieler, welche den König und die Dame zugeworfen haben, eine Marke.

Man darf eine Mariage weder mit dem Coeur-König, noch mit der Guimbarde, noch mit dem Narren stechen.

Wer die große Mariage in der Hand hat, d. h. Coeur-König und Dame, erhält von jedem Spieler zwei Marken, und zieht außerdem die Sätze in den drei Tassen ein. Wird diese Mariage auf dem Tische gemacht, so bezahlt jeder Spieler dem, der die Guimbarde hat, eine Marke. Die Guimbarde sticht den Coeur-König, aber wer diesen hat, bezahlt nichts.

Man bezahlt für den Narren eine Marke, wird er aber durch die Guimbarde oder den König genommen, so bekömmt er nichts, sondern bezahlt im Gegentheil dem, der ihn nimmt, eine Marke.

Um durch Zusammentreffen eine Mariage zu bilden, ist es nöthig, daß der König und die Königin unmittelbar nacheinander gespielt werden.

Der, welcher die Dame eines Königs hat, der ausgespielt wurde, muß sie, wenn er unmittelbar darauf folgt, darauf geben. Unterläßt er es, so bezahlt er an jeden andern Spieler eine Marke als Strafe dafür, daß er die Mariage zerrissen hat.

Wer eine Renonce macht, d. h. eine gespielte Farbe nicht zugiebt, zahlt jedem Mitspieler eine Marke.

Wer in der Farbe überstechen oder mit Atout coupiren kann, und dies nicht thut, zahlt ebenfalls jedem Mitspieler eine Marke.

Wer vergeben hat, bezahlt jedem Spieler eine Marke und giebt noch ein Mal.

Wenn die Karten falsch sind, gilt das Spiel, bei dem es bemerkt wird nicht, es müßte denn schon zu Ende sein.

Man darf nicht vor seiner Reihe spielen; wer dagegen fehlt, zahlt jedem Mitspieler eine Marke, das Spiel wird aber fortgesetzt.

Die vorstehenden Regeln sind, wie man sieht, nicht schwer zu behalten und dennoch bietet das Spiel viele Wechselfälle, deshalb ist es auch in Familienkreisen sehr beliebt.

Guinguette.

Dieses Spiel, welches wahrscheinlich in einer Kneipe erfunden wurde, wird von drei bis zu acht Theilnehmern gespielt.

Man nimmt ein vollständiges Spiel von 52 Blättern.

Spielt man indeß nur unter Dreien, so nimmt man blos 36 Karten, das heißt, man wirft die niedrigen Blätter bis zur Fünf heraus.

Das As, zählt nur 1 und ist das niedrigste Blatt.

Jeder Spieler nimmt 30 bis 40 Marken, deren Werth man nach Belieben höher oder niedriger festsetzt.

Es giebt in diesem Spiele einige Kunstausdrücke, die wir erst angeben müssen, bevor wir in der Beschreibung fortfahren.

Guinguette ist die Carreau-Dame.

Cabaret (Schenke) ist eine Terz vom Buben oder einem der andern Blätter abwärts. König und Dame machen nicht Cabaret.

Cotillon (Unterrock) nennt man den Talon, den man in die Mitte des Tisches legt, nachdem jeder Spieler seine Karten erhalten hat.

Es ist ein wesentlicher Vortheil, die Vorhand zu haben, denn diese macht die Farbe, welche ihr nach ihrem Spiele die vortheilhafteste ist, zu Trumpf. Man loset daher auf eine der bereits angegebenen Arten um das Kartengeben. Der, welchen dies trifft, mischt die Karten gehörig, läßt links abheben, giebt rechts herum zwei Mal 2 Blätter, und legt die übrigen Karten als Talon in die Mitte des Tisches.

Neben den Talon werden drei Tassen gestellt; eine für die Guinguette, eine für das Cabaret und eine für den Cotillon.

Wenn Jeder seine Karten angesehen, deckt der, welcher vielleicht die Guinguette hat, diese auf, und zieht das ein, was in der Tasse der Guinguette steht. Ist sie nicht im Spiel, und kömmt erst später durch Aufhebung des Cotillons hinein, so bleibt der Satz für dieselbe bis zur nächsten Tour stehen.

Ist die Guinguette entweder gezogen oder stehen geblieben, so sucht man nach dem Cabaret; wer eines hat, so klein es auch sei, muß es angeben, jedoch ohne die Größe desselben zu nennen; allein Jeder kann, je nachdem sein Cabaret gut ist, ein halbes Seitel, einen Schoppen oder eine Pinte nachschieben. Das halbe Seitel ist eine Marke, die man in die Tasse des Cabarets wirft, der Schoppen zwei Marken, die Pinte vier. Das höhere Cabaret schlägt das niedrigere. Sind zwei oder mehrere gleich, so gewinnt die Vorhand.

Man kann so viele Seitel, Schoppen oder Pinten nachschieben, als man will; wer zuletzt nachschiebt, gewinnt, wenn die Andern den Nachschub nicht halten, hätte er auch ein niedrigeres Cabaret, wie sie.

Nach der Guinguette und dem Cabaret geht man zu dem Cotillon über; wer gegeben hat, ruft: Cotillon, und jeder Spieler setzt eine Marke in die Tasse für den Cotillon.

Wer die Vorhand hat, nennt hierauf eine Farbe, die er zu Trumpf haben will, ohne daß er deshalb gezwungen ist, zu spielen; sagt er aber: Ich spiele! so muß er eine zweite Marke in die Tasse setzen.

Wenn ein Anderer keine Karten hat, um spielen zu können, indeß hofft, durch Tausch ein gutes Spiel zu bekommen, wirft er von seinen Blättern eines, welches er will, mitten auf den Tisch, indem er sagt: Ich schüttele den Cotillon. Dafür setzt er zwei Marken in die Cotillons-Tasse, nimmt den Talon, mischt ihn, hebt ab, und nimmt das unterste der abgehobenen Blätter für sich, ohne daß er die übrigen ansehen darf oder das gezogene zeigen muß.

Man kann den Cotillon zwei Mal schütteln, allein das zweite Mal erst dann, wenn alle übrigen Spieler sich erklärt haben, und man wieder an die Reihe kömmt. Diese Regel gilt für alle Spieler.

Wer den Cotillon geschüttelt hat, muß spielen.

Wenn man den Cotillon geschüttelt, oder, ohne dies zu thun, gesagt hat: Ich spiele, spielt man um die Stiche, wobei man sich der Farbe erinnern muß, welche die Vorhand zu Trumpf machte. Auch darf man nicht vergessen, daß das As die niedrigste Karte ist.

Regeln des Spieles.

Wer auf den Cotillon spielt, und zwei Stiche macht, gewinnt ihn, wenn die beiden andern getrennt sind.

Macht er nur einen, und ein Anderer macht zwei oder drei, so muß er zwei Marken in die Tasse bezahlen.

Was man hier von einem Spieler sagt, findet auf Alle Anwendung, die auf den Cotillon mitspielen; es werden daher zuweilen in einer Tour mehrere Cotillons verloren, die, wie in anderen Spielen die Bete, nacheinander gehen, wenn sie auch auf einmal verloren werden.

Wenn ein Cotillon verloren ist, setzt weiter Niemand, als der, welcher ihn verloren hat.

Wenn Zweie, die auf den Cotillon spielen, jeder zwei Stiche machen, so gewinnt der, welcher sie zuerst bekömmt, und der Andere muß ihm zwei Marken bezahlen.

Wer die Tasse der Guinguette zieht, muß sie vorher aufzeigen; unterläßt er dies, so setzt er zwei Marken Strafe, und der ganze Satz bleibt für die nächste Guinguette stehen.

Wer das höhere Cabaret hat, und es nicht aufzeigt, bevor er es zieht, muß ebenfalls zwei Marken Strafe zahlen, und der Satz bleibt für das nächste Cabaret stehen.

Wer einem Spieler zu viel Karten giebt, zahlt eine Marke in den Cotillon und muß noch einmal geben, wenn der, welcher die unrichtigen Karten bekam, es verlangt.

Wer renoncirt, verliert den Cotillon und muß die Karte zurücknehmen, wenn die Mitspieler es fordern.

Man muß, wenn man es kann, ein ausgespieltes Blatt überstechen.

Wenn der, welcher die Vorhand hat, Trumpf anzusagen vergißt, zugleich den Cotillon schüttelt, und der Folgende ihm darin zuvorkömmt, Atout zu machen, so gilt dieses und der Erste muß darin spielen.

Wer die Vole macht, das heißt alle Stiche, erhält nicht nur von jedem der Mitspieler eine Marke und zieht den Cotillon, sondern er gewinnt auch noch außerdem alle vielleicht schuldigen Cotillons.

Häufeln.

Eines der einfachsten Glücksspiele, die es geben kann, da von Berechnung dabei durchaus keine Rede ist.

Man spielt Häufeln mit einem vollständigen Spiele von 52 Blättern.

Einer der Spieler, deren Anzahl unbeschränkt ist, hält der Reihe nach die Bank; die übrigen sind Pointeure.

Der Bankhalter legt irgend eine beliebige Summe, die er verlieren will, als Bank aus.

Mehr als er ausgelegt hat, kann er nicht verlieren; sollten daher die gewonnenen Sätze mehr betragen, so wird der Reihe nach rechts herum ausbezahlt, so weit der Vorrath der Bank reicht.

Nachdem der Bankhalter das Spiel Karten gehörig gemischt hat, läßt er einen der Pointeurs, welcher will, abheben, und legt dann eine beliebige Anzahl Häufchen, bei einer nicht zu großen Menge der Theilnehmer in der Regel so viele, als Mitspieler sind, sich selbst mit gerechnet.

Von diesen Häufchen stößt dann einer der Pointeurs eines aus, d. h. er bezeichnet eines, welches für den Banquier sein soll.

Der Banquier zieht sein Häufchen zurück, und auf die übrigen, ganz nach freier Wahl, setzen die Pointeure so viel sie wollen.

Jeder Pointeur kann auf einen oder mehrere Häufchen setzen.

Es ist nicht nöthig, daß auf alle Häufchen gesetzt wird. Bleibt einer ganz unbesetzt, so gilt er weder für den Banquier, noch für die Pointeurs.

Sind alle Sätze gemacht, so deckt der Banquier zuerst sein eigenes Häufchen auf, und dann die übrigen, in beliebiger Reihenfolge, eines nach dem andern.

Ist das Blatt, welches in einem Häufchen der Pointeure unten liegt, also aufgedeckt wird, mit dem des Banquiers gleich oder niedriger als dasselbe, so zieht der Banquier alle Sätze ein, die darauf stehen.

Die Sätze auf einem höheren Blatte bezahlt er.

Die Bank geht rechts herum weiter, sobald der Banquier alle Häufchen ohne Ausnahme bezahlen mußte.

Keiner der Mitspieler ist verpflichtet oder gezwungen, die Bank zu übernehmen, sondern kann sie gleich weitergehen lassen.

Hasard.

Man spielt dies Spiel mit zwei Würfeln.

Wir wollen den, der am Wurf ist, Peter nennen, und Paul stellt die übrigen Spieler vor.

Peter wirft so lange, bis er 5, 6, 7, 8 oder 9 wirft. Diejenige dieser Zahlen, welche zuerst kömmt, bezeichnet die Chance für Paul. Darauf wirft Peter wieder, um seine Chance zu bestimmen. Die Chancen für Peter, d. h. die Augen, durch die er gewinnt, sind entweder 4 oder 5, oder 6, oder 7, oder 8, oder 9, oder 10. Peter hat folglich zwei Chancen mehr, wie Paul, nämlich 4 und 10.

Ferner ist zu bemerken:

Wenn Peter an Paul in der folgenden Chance 6 oder 8 gegeben, und er wirft dann dieselbe Chance oder 12, so gewinnt er. Wirft er Bezet, d. h. 1, 1, oder 1 und 2, oder 5 und 6, so verliert er.

Hat er Paul die Chance 5 oder 9 gegeben, und er wirft im nächsten Wurf die gleiche Chance, so gewinnt er, wirft er aber Bezet, oder 1, 2 oder 5, 6 oder 6, 6, so verliert er.

Hat er Paul die Chance 7 gegeben, und wirft darauf die gleiche Zahl oder 11, so gewinnt er, bei 2 oder 12 dagegen verliert er.

Hat Peter für sich selbst eine andere Chance geworfen, wie für Paul, so gewinnt er, wenn er seine eigene früher wieder wirft, als die Pauls, doch die Würfel giebt er erst dann an den nächsten Spieler rechts ab, wenn er verloren hat.

Auf diese Weise kommen alle Spieler nach der Reihe an den Wurf.

H e r.

Das Spiel dieses Namens ist weit bekannter unter dem Namen **Kukuk**, worauf wir hierdurch verweisen.

H o c.

Dieses Spiel, welches unter dem Ministerium des Cardinal Mazarin sehr in Aufnahme war, hatte den Namen Hoc-Mazarin angenommen, weil man den Cardinal selbst als dessen Erfinder bezeichnet; allein jetzt ist der letztere Name ganz verschwunden, und nur noch der erste übrig geblieben.

Hoc wird überhaupt nur noch in einzelnen Theilen Frankreichs gespielt.

Es gehören dazu zwei oder drei Personen. In dem ersten Falle bekömmt jeder Spieler 15 Blätter, in dem zweiten 12. Man bedient sich des vollständigen Spieles.

Der König sticht die Dame, und so fort in der natürlichen Reihenfolge.

Dieses Spiel ist eine Art von Ambigü, zusammengesetzt aus Piquet,

Brelan und Sequenz (s. d.) und hat seinen Namen davon, daß sechs Karten Hoc machen.

Das Vorrecht der Blätter, welche Hoc machen, besteht darin, daß sie dem, der sie spielt, gesichert sind, und daß er sich ihrer zu solchen Karten bedienen kann, wie es ihm gutdünkt.

Die Hocs sind die vier Könige, die Pique-Dame und der Carreau-Bube; für jedes dieser Blätter bekömmt der, welcher sie spielt, eine Marke.

Nachdem man festgesetzt hat, wie lange Zeit man spielen will, zahlt man drei Marken in die Kasse; davon ist eine für die Augen, die zweite für den Sequenz und die dritte für das Kunststück.

Dann wird um das Geben gezogen. Der Kartengeber mischt gehörig, läßt links abheben und vertheilt rechts herum die angegebene Anzahl Karten, bei Zweien zu 3 und 3, bei Dreien zu 4 und 4.

Wer das Spiel anfängt, meldet die Augen, oder paßt, wenn sie gering sind; hat er gute Augen, so kann er nachstoßen. Paßt er, und die Andern stoßen nach, indem sie zwei, drei, oder vier Points bieten, so kann er noch mithalten. Man kann gegen Den, welcher nachstößt, nicht mehr als zwanzig Points darüber nachstoßen, und so gegen jeden folgenden Nachstoß ebenfalls. Man kann aber auch weniger nachstoßen, wenn man will, und der, welcher gewinnt, zieht alle Sätze, jedoch ohne daß die Andern ihm noch weiter etwas zu zahlen brauchen.

Ist dies abgethan, so meldet man den Sequenz, oder man paßt, um nachzustoßen, wenn man dies für zweckmäßig erachtet, für den Fall, daß die Anderen mit ihrem Sequenz nachstoßen, wo dann der Erste halten und wieder nachstoßen kann.

Wenn kein Rückstoß Statt findet und das Spiel einfach ist, bekömmt der, welcher den Sequenz gewinnt, für jeden einfachen Sequenz, den er in der Hand hat, von jedem Mitspieler eine Marke. Der höchste Sequenz, welcher gilt, macht für den, der ihn hat, auch die kleineren gültig, die er noch daneben besitzt.

Von dem Sequenz geht man zu dem Kunststück über, bei dem eben so nachgestoßen wird, wie bei den Augen.

Die Augen bestehen aus mehreren Karten von gleicher Farbe. Wer die höchsten Augen hat, gewinnt, bei gleicher Anzahl gewinnt die Vorhand. Das As gilt 1, die Figuren 10, die übrigen Karten nach ihren Augen.

Der Sequenz sind drei unmittelbar aufeinanderfolgende Karten von gleicher Farbe. Ein Sequenz von vier Karten gilt mehr, als einer von dreien, und so fort. Ist die Zahl der Blätter des Sequenz gleich, so entscheidet die Höhe; ist auch diese gleich, so gewinnt die Vorhand. Dame,

Bube, Zehne ist der höchste einfache Sequenz, und Drei, Zwei, As der niedrigste.

Kunststück sind drei gleiche Karten, drei As, drei Zweien, und so hinauf, bis zur Dame.

Wenn zufällig auf Augen, Sequenz und Kunststück gepaßt wird, so verdoppelt man den Einsatz zu dem nächstfolgenden Spiele. Der Gewinnende gewinnt dann doppelt, wenn er auch nur ein einfaches Spiel hat, und bekömmt außerdem von jedem Mitspieler eine Marke.

Hat man Sequenz oder Terz vom König, und das Spiel ist auch nur einfach, so bezahlt man dem Gewinnenden zwei Marken; eben so viel zahlt man dem, welcher einen einfachen Sequenz gewinnt, wenn er einen Sequenz von vier Blättern in der Hand hat; d. h. eine Quarte von der Vier an, bis zu dem Buben hinauf.

Ist das Spiel doppelt, so bezahlt man Jedem vier Marken.

Man giebt 3 Marken für die Quarte vom König, wenn das Spiel einfach, und 6 wenn es doppelt ist.

Man zahlt dem, der den Sequenz mit einer Quinte gewinnt, 3 Marken bei dem einfachen und 6 bei dem doppelten Spiel.

Der, welcher eine Quinte vom König hat, gewinnt von jedem Mitspieler 4 Marken bei dem einfachen Spiele und 8 bei dem doppelten. Für die Sechste, Septime ꝛc. wird auch nicht mehr bezahlt.

Wenn das Spiel einfach ist, erhält der, welcher das Kunststück gewinnt, von jedem Mitspieler 2 Marken, und wenn das Spiel doppelt ist, 4 Marken.

Man zahlt bei dem einfachen Spiele 4 Marken für drei Könige, und eben so viel für vier Damen, vier Buben ꝛc. Bei doppeltem Spiele wird auch die Zahlung verdoppelt.

Vier Könige gelten in dem einfachen Spiel 8 und im doppelten 16.

Nur Der erhält etwas bezahlt, der gewinnt, d. h. der unter allen Spielen das höchste hat, und Diesem wird dann auch das niedrigere Kunststück von Dem bezahlt, der zwar ein höheres, aber nicht das höchste hat.

Man darf bei dem Kunststück eben so nachstoßen, wie bei den Augen und dem Sequenz.

Nun bleibt nur noch zu beschreiben, wie die Karten gespielt werden müssen.

Angenommen, der erste Spieler hätte in der Hand As, Zwei, Drei, Vier oder andere Karten, die so auf einander folgen, wenn sie auch nicht von gleicher Farbe sind, so spielt er sie aus, indem er so lange am Spiel bleibt, wie er ununterbrochen fortlegen kann. Haben dann die Andern

das nächstfolgende Blatt nicht, so ist das, welches er zuletzt legte, für ihn Hoc, und er bekömmt dafür von Jedem eine Marke. Er fängt dann neuerdings an, und zwar bei den niedrigsten Karten, weil er Hoffnung hat, mit den höheren wieder an das Spiel zu kommen. Hat er z. B. ein As, aber keine Zwei, so spielt er das As, und sagt dazu: As ohne Zwei. Der Folgende, der eine Zwei hat, wirft sie zu, indem er sagt: Zwei, Drei, Vier u. s. f. bis ihm wieder die folgende fehlt, wo er dann z. B. sagt: Achte ohne Neune.

Haben die Nachspielenden das Folgeblatt ebenfalls nicht, so ist das Blatt dessen, welcher zuletzt legte, Hoc, und wird ihm von Jedem mit einer Marke bezahlt. Eben so ist es bei jedem folgenden Ausspielen.

Hat der Spieler, welcher auf den folgt, der z. B. sagt: Vier ohne Fünf, zwar keine Fünf, jedoch eines der oben angegebenen sechs Hoc-Blätter, so kann er dieses als Fünfe auflegen, und danach zu zählen fort fahren, wobei er zugleich von jedem Mitspieler eine Marke erhält.

Man muß so viel als möglich danach streben, sich seiner sämmtlichen Karten zu entledigen, denn man bezahlt für jedes Blatt, das man von zehn bis zwölf Blättern in der Hand behält, zwei Marken, und für jedes über zwölf Blätter 1 Marke. Behält man nur eine Karte übrig, so bezahlt man dafür 6 Marken, und für zwei Blätter 4 Marken.

Das Spiel ist beendigt, sobald einer der Spieler alle seine Karten los ist.

Wer carte blanche hat, d. h. keine Figur in der Hand, bekömmt von jedem Mitspieler 10 Marken.

Haben zwei Spieler carte blanche, so zahlt der dritte keinem etwas.

Wer aus Versehen, indem er eine Vier wirft, sagt, ohne Fünf, aber dennoch eine Fünf hat, bezahlt dafür jedem Mitspieler, wenn sie den Fehler entdecken, 5 Marken.

Wer weniger Augen angiebt, als er hat, darf diesen Fehler nicht verbessern; verliert er dadurch, so ist es seine eigene Schuld.

Hoca.

Ein Hasard-Spiel, welches durch seine Subtilitäten und die Betrügereien, zu denen es Veranlassung bietet, sehr verderblich ist.

Es gelangte in der Mitte des 17. Jahrhunderts nach Frankreich aus

Rom, wo es so viele Unordnungen anrichtete, daß der Papst sich genöthigt sah, nicht nur die Bankhalter, sondern auch die Spieler, zu verbannen.

Die Italiener, welche der Cardinal Mazarin mit nach Frankreich gebracht hatte, erlangten von dem Könige die Erlaubniß, in Paris Hoca spielen zu dürfen. Das Parlament erließ gegen sie zwei Verordnungen, und drohte ihnen mit schwerer Strafe.

„Ich sehe nirgends, daß diese strenge Strafe vollstreckt worden wäre;" sagt Frau von Sévigné.

Dieses Spiel, welches von einem Banquier (Bankhalter) gehalten wird, besteht aus einer in mehrere Reihen getheilten großen Karte. In den Carrés sind Zahlen; eine oder mehrere derselben besetzen die Pointeurs mit beliebigen Summen.

Der Banquier hat einen Beutel, in welchem Kugeln mit eben den Nummern, wie auf der Karte, enthalten sind.

Diese Kugeln werden tüchtig umgeschüttelt, und einer der Spieler, welche gesetzt haben, zieht eine davon aus dem Beutel.

Ist die gezogene Nummer besetzt, so zahlt der Banquier Alles, was darauf steht, achtundzwanzig Mal aus; dagegen zieht er aber Alles ein, was auf den sämmtlichen nicht gezogenen Nummern steht.

Dies Spiel hat, wie man sieht, viel Aehnlichkeit mit der Belle, allein es ist für den Banquier noch vortheilhafter, da er 30 Nummern für sich hat, und den Satz nur 28 Mal bezahlt.

L'Hombre.

Unter allen Spielen ist unbedingt das interessanteste, mannigfaltigste und verbreitetste das l'Hombre, und zu seiner Beschreibung daher auch eine besondere Ausführlichkeit nöthig, was man leicht glauben wird, wenn man erfährt, daß nach einer angestellten Berechnung 273,000,000 verschiedene Spiele möglich sind. Dem Spiele ist wegen seiner Vorzüglichkeit deshalb auch der Name des königlichen beigelegt worden, unter dem es allgemein bekannt ist, und in beinahe allen Spielbüchern bezeichnet wird.

Das Spiel wurde im Jahre 1330 in Spanien erfunden, und das Vaterland wird auch schon durch den Namen bezeichnet, indem Hombre auf Spanisch Mensch heißt.

Von Spanien verbreitete es sich nach und nach durch alle civilisirten

Länder des ganzen Erdballes, und wenn es auch hier und dort, und mit der Zeit, verschiedene Variationen erlitten hat, so daß man sich an jedem Orte, oder doch wenigstens in jeder Gegend, vor dem Beginn des Spieles über die Art und Weise desselben näher vergleichen muß, so sind doch die Grundregeln so festgestellt, und überhaupt von der Art, daß sie stets dieselben geblieben sind, stets dieselben bleiben müssen.

Welche außerordentliche Verbreitung das Spiel hat, kann man daraus entnehmen, daß nach einer statistischen Angabe in dem „Journal des Luxus und der Moden" allein in der Provinz Obersachsen jeden Winterabend zwölf Tausend Personen am L'Hombretisch sitzen, an Sonn- und Feiertagen aber wenigstens die dreifache Anzahl.

Kein Spiel verlangt so viel Uebung, Uebersicht, Kenntniß der Regeln, Aufmerksamkeit, als das l'Hombre, wenn man das Glück benutzen oder das Unglück mindern will; keines bietet dem geschickten Spieler so viele Vortheile; keines läßt so viele Feinheit, so viele Nüancen im Spiele zu, und es ist deshalb auch nicht möglich, alle Regeln aufzustellen, weil man mit Erwähnung der verschiedenen Wechselfälle nicht fertig werden könnte; daher können wir nur allgemeine Regeln geben, und müssen es unsern Lesern überlassen, diese nach eigenem Ermessen und Gutdünken bei den verschiedenen Fällen in Anwendung zu bringen.

Nach dieser Einleitung gehen wir nun zu den verschiedenen einzelnen Abtheilungen über, welche der L'Hombrespieler wissen muß und zu beobachten hat.

Von der Zahl, dem Werthe und der Benennung der Karten.

Man spielt das L'Hombre mit 40 Karten, indem nämlich aus dem vollständigen französischen Spiele von 52 Blättern die Zehnen, Neunen und Achten herausgenommen werden.

Von den übrigen 40 Blättern sind immerwährende Trümpfe die beiden schwarzen As.

Das Pique-As, welches den Namen Spadille führt, ist das höchste Blatt im ganzen Spiele.

Das Trefle-As, Basta genannt, ist jederzeit der dritte Trumpf; zwischen beiden steht noch die Manille, welche nach der Farbe wechselt, die man zu Trumpf macht.

In den beiden schwarzen Farben rangiren die Karten so: König, Dame, Bube, As, Sieben, Sechse, Fünf, Viere, Drei, Zwei. — Die Zwei

wird Manille, wenn man die Farbe zu Trumpf wählt, und folgt dann nach der Spadille.

Jede schwarze Farbe hat 11 Trümpfe, nämlich die 10 Blätter, welche von jeder Farbe in dem Spiele sind, und dazu das As von der andern schwarzen Farbe.

In den beiden rothen Farben folgen die Karten so: König, Dame, Bube, As, (im L'Hombre Ponto oder Ponte genannt) Zwei, Drei, Viere, Fünf, Sechse, Sieben. — Die Sieben wird Manille, wenn man die Farbe zu Trumpf wählt, und folgt dann, wie erwähnt, nach der Spadille. Auch die Ponte verändert als Trumpf ihren Werth, und folgt auf die Baste vor dem König.

Jede rothe Farbe hat also 12 Trümpfe, nämlich die 10 Blätter, welche von jeder Farbe in der Karte sind, und die beiden schwarzen As. — Auf diesen Unterschied der Trumpfzahl in den schwarzen und den rothen Farben muß man genau achten, wenn man irgend ein Spiel schätzen will. Die Könige der Farben, welche nicht Trumpf sind, werden Forcen genannt.

Die höchsten drei Trümpfe, Spadille, Manille und Baste, heißen vorzugsweise Matadore, indeß nennt man so auch alle Blätter, welche sich noch in unmittelbarer und ununterbrochener Reihenfolge daran anschließen; man kann daher in den neun Blättern, welche jeder Spieler in die Hand bekömmt, neun Matadore haben.

Faux-Matadors, (falsche Matadore) heißen die übrigen Matadore, wenn die Spadille abgeht. — Wenn man auch die Manille nicht hat, so erhalten die höchsten Blätter gar keine eigene Benennung.

Von dem Arrangement einer L'Hombre-Partie.

Wollen 3 Spieler eine Partie L'Hombre machen, — (und 3 sind die eigentliche Anzahl, denn wenn es auch sehr häufig unter Vieren gespielt wird, vielleicht sogar noch häufiger, als unter Dreien, so pausirt doch dabei wechselsweise jederzeit einer der Spieler,) — so wird zuerst um den Platz geloset.

Das geschieht auf folgende Weise: Man nimmt aus dem Spiele zwei Pique, zwei Coeur- und zwei Carreau-Blätter; von jeder Farbe legt man an drei Seiten des Tisches ein Blatt offen hin; die übrigen 3 Blätter legt man verdeckt in die Mitte des Tisches, und jeder Spieler zieht davon eines; dies gezogene Blatt weiset ihm seinen Platz an der Seite des Tisches an, wo das andere Blatt von derselben Farbe offen liegt.

Wer das Pique-Blatt zieht, giebt zuerst die Karten.

Wer dem Kartengeber links sitzt, hebt ab, und es wird dann, zu 3 und 3 Blatt rechts herumgegeben.

Jeder Spieler erhält neun Karten, und die übrigbleibenden 13 Blätter, die der Kartengeber jedes Mal zählen muß, werden in die Mitte des Tisches, in die Tasse gelegt, in welche der Kartenstamm eingesetzt wird.

Außer dem Spiele, mit welchem der Kartengeber giebt, muß noch ein zweites, von dem ersten auf der Rückseite durch eine andere Farbe unterschiedenes, vorhanden sein.

Dies zweite Spiel mischt der, welcher die Nachhand hat, und legt es dann offen vor die Vorhand hin.

Durch dieses zweite Spiel wird die Farbe oder Couleur bestimmt, die bei dem Ansagen und der Bezahlung sämmtlicher Spiele von großer Wichtigkeit ist.

Sind die Karten gegeben, so sagt zuerst die Vorhand an; diese kann von der Nachhand überboten werden, und erst wenn es entschieden ist, welchem von diesen beiden Spielern seine Ansage bleibt, hat der Kartengeber nöthig, seine Erklärung zu geben, und er thut gut, damit wirklich so lange zu zögern; das Warum werden wir unter den Spielregeln auseinandersetzen.

Bei dem Ansagen findet das Ueberbieten nach folgender Rangordnung der Spiele Statt, das niedrigste zuerst gerechnet:

Reihenfolge der Spiele.

a. Frage.
b. Frage Couleur.
c. Tourné oder klein Casco.
d. Obscur von oben mit 8 Blättern.
e. Obscur von unten mit 8 Blättern.
f. Obscur von oben mit 9 Blättern.
g. Obscur von unten mit 9 Blättern.
h. Respect.
  a) Tourné.
  b) Obscur.
i. Solo oder sans prendre.
k. Solo oder sans prendre in Couleur.
l. Solo tout oder die angemeldete Vole.
m. Solo tout oder die angemeldete Vole in Couleur.
n. Grandissimo. } ungewöhnlich.
o. Nullissimo. }

Außer diesen 14 Spielen findet unter besondern Umständen noch ein funfzehntes Statt, nämlich:

p. Der Mohr.

Da nun in dem ursprünglichen oder sogenannten reinen L'Hombre weiter keine Spiele galten, als die 4 unter a, b, i, k, angegebenen, die andern aber, welche mit dem Namen Chicanen bezeichnet werden, später allmälig hinzukamen, um dem Spiele ein höheres Interesse zu verleihen, ist es von der größten Wichtigkeit, sich vor Beginn des Spieles darüber zu verständigen, welche Chicanen gelten sollen, ganz besonders aber, ob auch Grandissimo (Grand) Nullissimo (Null) und Mohr gelten sollen, da diese selbst da nicht allgemein üblich sind, wo man die große Menge der übrigen Spiele allmälig angenommen hat.

Ganz eingefleischte L'Hombrespieler halten sich, selbst wenn sie mit Chicanen spielen, meistens an das ursprüngliche reine l'Hombre, und nennen die verschiedenen Variationen ein Hasard-Spiel, worin sie freilich bei hitzigen oder ungeübten Spielern nicht ganz Unrecht haben mögen.

Wir wollen nun auseinandersetzen, unter welchen besondern Umständen das eine oder andere der hier erwähnten Spielarten Statt zu finden pflegt, wobei namentlich zu berücksichtigen ist, daß man bei dem Ansagen und Ueberbieten sein Spiel nicht sogleich nennt, (um nicht zu verrathen, was man in der Hand hat) sondern nur sagt: Mehr! — wobei man von der Annahme ausgeht, daß das zuerst angesagte das niedrigste sei, jedes Mehr aber nur die nächste Steigerung andeute; wer sich in dieser Voraussetzung darin irrt, daß der Spieler ein noch höheres Spiel zu entriren beabsichtigt, der hat sich den Schaden selbst zuzumessen, der ihm vielleicht aus seinem Mangel an Aufmerksamkeit erwächst.

Bedingungen der verschiedenen Arten von Spielen.

a. Die Frage.

Bei jedem Spiele in dem L'Hombre ist es Grundregel, daß man 5 Stiche machen muß, um sein Spiel zu gewinnen, deshalb muß bei jeder besonderen Art doch stets das Augenmerk auf dasselbe Ziel gerichtet sein, nämlich: die erforderlichen 5 Stiche zu machen.

Was man nicht in der Hand hat, das darf man hoffen, zu erhalten, indem man seine schlechten Blätter wegwirft, und von dem Talon dafür in gleicher Anzahl neue nimmt (kauft).

Um auf diese 5 Stiche durch Kauf rechnen zu dürfen, ist bei der Frage erforderlich, daß man hoffen darf, auf die Karten, die man in der Hand behält, 3 Stiche zu machen, und dabei gilt die Regel, daß man um so mehr

Aussicht zum Gewinn des Spieles hat, in je wenigern Blättern die 3 Stiche enthalten sind, je mehr man also dazu kaufen kann [1]). Wer nun in irgend einer der drei Neben- oder Fehlfarben 3 Stiche machen zu können glaubt — denn es ist nicht nöthig, daß diese Stiche ganz gewiß sind, sagt: Ich spiele, und wenn er dies gesagt hat, so kann er, von seinem Gegenspieler getrieben, zu jedem beliebigen andern Spiele übergehen, ohne zu verrathen, was er eigentlich anfangs zu spielen beabsichtigte. Wird ihm indessen auf die Aeußerung: Ich spiele, — das Spiel gelassen, so darf er nur eines von den Spielen a. b. c. d. e. f. g. h. machen, aber keines von den folgenden, oder, mit anderer Bezeichnung, nur eines, bei dem er kaufen muß, und keines aus der Hand, wie man die Spiele nennt, welche man mit den Karten unternimmt, die man durch das erste Geben erhält.

b. Frage Couleur.

Diese ist ganz eben so, wie die gewöhnliche Frage, nur mit dem Unterschiede, daß sie in der, vor der Vorhand aufgewählten Farbe gespielt werden muß.

c. Tourné oder klein Casco.

Wem das Tourné gelassen wird, deckt von dem Talon die oberste Karte auf; diese bestimmt den Trumpf, und er kauft nun so viele Blätter, als er schlechte in der Hand hat.

An einigen Orten spielt man auch so, daß der L'Hombre, wenn er ein schwarzes As tournirt, noch ein zweites Blatt umschlägt, und erst durch dieses der Trumpf bestimmt wird. Da aber durch diese Spielart die Gegenspieler in zu großen Nachtheil kommen, weil der l'Hombre außer dem Matador zu den schon in der Hand habenden Blättern jedenfalls noch einen Trumpf bekömmt, folglich die größte Aussicht hat, sein Spiel zu gewinnen, pflegt man, um etwas mehr Gleichheit hineinzubringen, bei solchem Doppelaufschlag das verlorene Spiel immer durch ein zweifaches Bête zu bestrafen.

Um Tourné spielen zu können, muß man der Regel nach ein schwarzes As, einige Manillen und einige Forcen in der Hand haben, so daß man darauf rechnen darf, in jeder Farbe, die man aufschlägt, mit dem Umschlage wenigstens 3 Stiche in der Hand zu haben, doch läßt sich das Spiel auch allenfalls schon unternehmen, wenn man in drei Farben gegen eine stark ist.

---

1) Beispiele und nähere Auseinandersetzung werden wir unter der eigenen Rubrik der Spielregeln ertheilen.

d. Obscur von oben mit 8 Blättern.

Das gewöhnliche oder kleine Tourné kann durch das Obscur überboten werden. Obscur unternimmt man gewöhnlich, wenn man ein schwarzes As in der Hand hat, daneben aber lauter Fehlblätter von den verschiedenen Farben. Ist einem das Spiel gelassen, so behält man nur das As, wirft die andern 8 Blätter weg, und kauft dafür die 8 obersten von dem Talon; dann vergleicht man die neuen Karten, welche man in der Hand hat, mit den weggelegten, und nennt die Farbe als Trumpf, in welcher man 5 Stiche zu machen denkt. Sind die gekauften Karten so schlecht, daß man keine Aussicht hat, 5, oder doch wenigstens 4 Stiche zu machen, so steht es einem frei, das Spiel zu werfen, d. h. ehe noch ausgespielt ist, zu erklären, daß man es nicht spielen will, wodurch man der Gefahr entgeht, mehr als ein Bète zu erhalten.

e. Obscur von unten mit 8 Blättern.

Dies überbietet das vorige Spiel, doch wird man dies selten thun; denn wenn man die Spadille in der Hand hat, darf man hoffen, den L'Hombre bète zu machen, und hat man sie nicht, so muß man fürchten, daß der Andre sie bereits in der Hand hat, und daß man folglich das Spiel nicht wohl gewinnen kann. Man kauft bei diesem Spiele die untersten 8 Blätter, sonst aber gilt ganz das, was wir von dem Obscur von oben sagten.

f. Obscur von oben mit 9 Blättern.

Dies Spiel basirt sich auf dieselben Grundsätze und Regeln, wie das Obscur mit 8 Blättern, nur mit dem Unterschiede, daß man statt der 8 Blätter alle 9 wegwirft, und dafür die 9 obersten von dem Talon kauft. Mit diesem Spiele ein bereits angesagtes zu überbieten, ist um so mißlicher, da man noch keinen einzigen Stich gesichert hat, folglich alle 5 erst finden muß.

g. Obscur von unten mit 9 Blättern.

Man kann damit das vorige überbieten, sonst aber findet kein Unterschied zwischen beiden Spielen Statt. — Noch muß aber bemerkt werden, daß man völlige Freiheit hat, bei dem Obscur die Blätter von oben oder von unten zu nehmen, und alle 9 oder nur 8 Blätter, wenn einem das Spiel ohne namentliche Declaration gelassen wurde.

h. Respect.

Zu diesem Spiele ist es unerläßliche Bedingung, beide schwarze As in der Hand zu haben, die man aufdecken muß, und in welchem Falle man

nur noch durch ein Spiel in der Hand überboten werden kann. Es steht einem mit den beiden As frei, entweder

a. Tourné

zu spielen, welches in diesem Falle Grand Tourné oder Grand Casco genannt wird, und das man zu unternehmen pflegt, wenn man außer beiden As noch gute Karten von verschiedenen Farben in der Hand hat, namentlich aber einige Manillen oder Forcen. Oder man spielt:

b. Obscur,

indem man 7 Blätter wegwirft, und dafür die 7 obersten Blätter von dem Talon kauft, wenn man außer beiden schwarzen As keine besondern Karten in der Hand hat.

i. Solo oder Sans-prendre.

Bei diesem Spiele muß man die 5 Stiche, welche zum Gewinn des Spieles erforderlich sind, mit den Karten machen, welche man bei dem Geben in die Hand bekam, es ist daher nöthig, das Spiel mit doppelter Genauigkeit zu prüfen. Zwar kann man sein Spiel mit 4 Stichen, par quatre, gewinnen, allein der Regel nach darf man darauf bei der Ansage nur dann rechnen, wenn man durch ein höheres Spiel gezwungen wird, eine starke Frage Solo zu spielen.

k. Solo Couleur.

Das Spiel unterscheidet sich von dem Solo durch nichts, als dadurch, daß es in der aufgewählten Farbe gespielt werden muß.

l. Solo tout, oder die angemeldete Vole.

Von dem gewöhnlichen Solo nur dadurch unterschieden, daß man bei der Ansage gleich meldet, man wolle alle 9 Stiche machen.

m. Solo tout in Couleur.

Verhält sich zu dem gewöhnlichen Solo tout, wie das Solo Couleur zu dem einfachen Solo.

n. Grandissimo.

Grandissimo, gewöhnlicher mit der Abkürzung, Grand, genannt, ist ein Spiel ganz eigenthümlicher Art, und wird selten mit in das L'Hombre gezogen. Bei dem Grand behalten alle Spieler die ersten 9 Karten, und es wird gar nicht gekauft, sondern der Talon bei Seite gelegt. Es gilt auch bei dem Grand kein Trumpf, ausgenommen die beiden schwarzen As, man muß also die Stiche auf Handkarten machen, folglich vorzugsweise auf die Könige oder auf besetzte Damen.

o. Nullissimo.

Mit der Abkürzung gewöhnlicher Null genannt; dies Spiel besteht darin, daß man keinen Stich macht. Es wird dabei ebenfalls nicht gekauft, und es findet gar kein Trumpf Statt, sondern die beiden schwarzen As rangiren zu ihren Farben als niedrigstes Blatt.

Sowohl der Grand als der Null werden immer codille verloren, d. h. man bekömmt zwei Bête, wenn man das Spiel verliert, doch spielt man den Grand auch in einigen Gegenden so, daß der Spieler für jeden Unterstich, d. h. für jeden Stich, den er weniger als 5 macht, eine Bête bekömmt, der Null aber für jeden gemachten Stich eines. Dieser letztere Satz aber ist zu gefährlich, denn ist eine Farbe herausgespielt, und der Null kömmt an den Stich, so kann es sich leicht zutragen, daß er dann in der Hand lauter Freiblätter hat, auf die er folglich alle Stiche bekömmt.

p. Der Mohr.

Der Mohr kann nur gespielt werden, wenn alle drei Spieler gepaßt haben; es steht hierauf, wenn man zuvor ausgemacht hat, daß man mit dem Mohr spielen will, der Vorhand frei, ihre 9 Blätter wegzuwerfen, und dafür den ganzen Talon von 13 Blättern zu nehmen, davon wieder die 4 schlechtesten, oder welche sie sonst will, wegzuwerfen, und aus den noch übrigen 9 Blättern einen Trumpf zu wählen. Da aber dem Mohr ein zu großer Vortheil daraus erwächst, die ganzen 13 Blätter, welche liegen, zu kennen, ist die Regel aufgestellt, daß er statt der gewöhnlichen 5 Stiche deren 6 machen muß, daß auch das verlorene Spiel jederzeit codille ist.

Von der Taxe des Bezahlens.

Für die verschiedenen Spiele finden verschiedene Sätze der Bezahlung Statt, und zwar:

Für eine gewöhnliche Frage	nichts.
Für Frage Couleur	1
Für klein Tourné [1])	1 oder 2
Für klein Tourné Couleur (wenn das aufgeschlagene Blatt von der vor der Vorhand aufgedeckten Farbe ist.)	2 = 4
Für Obscur von oben mit 8 Blättern . . .	1 = 2

1) Da in verschiedenen Gegenden auch verschiedene Taxen üblich sind, führen wir hier die niedrigste so wie die höchste Bezahlungsweise an, die üblich sind.

Für Obscur von oben mit 8 Blättern in Couleur (wenn man die aufgewählte Farbe zu Trumpf macht.) . .	2 oder 4
Für Obscur von unten mit 8 Blättern	2 : 4
Für desgl. in Couleur	4 : 8
Für Obscur von oben mit 9 Blättern	2
Für desgl. in Couleur	4
Für Obscur von unten mit 9 Blättern	4
Für desgl. in Couleur	8
Für Grand Touné	2 : 4
Für desgl. in Couleur	4 : 8
Für Obscur mit beiden (schwarzen) As	2 : 4
Für desgl. in Couleur	4 : 8
Für Solo	4 : 8
Für desgl. in Couleur	8 : 16
Für die Vole; (wenn man sie bei einem Kaufspiele macht, oder bei einem Spiele sans prendre ohne sie angesagt zu haben, außer dem, was für das betreffende Spiel bezahlt werden muß, noch	4 : 8
Für die Vole in Couleur	8 : 16
Für die angesagte Vole mit dem Solo	12 : 24
Für desgl. in Couleur	24 : 48
Für Grandissimo	8
Für desgl. mit den ersten 5 Stichen	12
Für Nullissimo	16
Für den Mohr; (wird mit Obscür von unten gleich gerechnet.)	4
Für die ersten 5 Stiche, gleichviel in welcher Art des Spieles sie gemacht werden	1
Für die ersten 5 Stiche bei Obscür von unten oder dem Mohr	2
Für desgl. bei diesen Spielen in Couleur	4

Wenn man die Vole macht, gleichviel ob angesagt, oder nicht, so erhält man die 5 ersten Stiche (premiers) nicht mit bezahlt.

Für 3 Matador	1 oder 3
Für desgl. in Couleur	2 : 6
Für desgl. bei Obscur von unten	2 : 6
Für desgl. in Couleur	4 : 12
Für jeden Matador mehr	1
Für desgl. in Couleur	2

Für desgl. bei Obscur von unten	. . . . .	2
Für desgl. in Couleur	. . . .	4

Außer obigen Taxen wird noch bezahlt:

Für den Kartenstamm	. . . .	2 oder 4
Für den Rocambole (Rock)	. . . .	10 » 12

NB. Dieser letzte Satz wird da, wo man das Spiel sehr hoch spielt, oft noch bedeutend vergrößert, und es sind dem Verfasser selbst Fälle vorgekommen, wo er bis auf 50 Points gesteigert war.

Geht der Rock[1]), (von diesem weiter unten) so setzt jeder Spieler, welcher paßt, ohne daß einer der vor ihm Sitzenden ein Spiel angesagt hat, in den Pot . 1

NB. Um die Bète zu erhöhen, pflegt man in einigen Gegenden immer einen Passer (Paßstift) zu setzen, wenn man paßt, ohne daß vorher ein Spiel angesagt wurde.

Der Zweck ist dabei, die Bète zu erhöhen, indeß hat dies oft noch den Vortheil, daß sehr vorsichtige, namentlich aber knickerige Spieler, sich verleiten lassen, in der Vorhand irgend ein Spiel anzusagen, nur um den Paßstift zu ersparen, und in der Hoffnung, daß die Nachhand sie überbieten werde.

Von dem Absetzen, dem Block und dem Rock.

Wer Karten giebt, setzt einen Stamm von 2 oder 4 Marken, welche theils dem Gewinner zufallen, theils abgesetzt werden, um nach und nach den Rock zu bilden.

Durch den Verlust der einzelnen Spiele und die Strafen, welche der Verlierende dafür setzen muß, entstehen Bète; um aber dem Spiele gleich von vorn herein das erhöhte Interesse zu verleihen, welches durch einen möglichen größern Gewinn entsteht, und bei dem auf einander folgenden Gewinn aller ersten Spiele nur sehr spät eintreten würde, pflegt gleich zu Anfang jeder Spieler ein kleines Bète zu setzen, welches entweder durch eine Marke bezeichnet, und dann Block genannt, oder gleich angeschrieben wird, und dann Stammbete heißt.

In den höchsten Zirkeln ist zwar der Block, den jeder Spieler selbst vorzuschieben und wieder zurückzunehmen hat, üblich, im Allgemeinen aber, und namentlich bei dem Spiel an öffentlichen Oertern und unter minder bekannten Theilnehmern ist jedenfalls das Anschreiben der

---

[1]) Wir gebrauchen der Kürze wegen diesen üblichern Ausdruck fort, obgleich wir sehr wohl wissen, daß er nicht der eigentlich richtige ist.

Blöcke vorzuziehen, weil es zur Vermeidung mancher Streitigkeiten dienen wird.

Dieser Block oder dieses Stammbête wird, je nachdem man hoch oder niedrig spielen will, sehr verschieden angesetzt; nach den Erfahrungen des Verfassers ist der niedrigste Satz desselben 12 und der höchste 50 Points.

Vor dem Beginn des Spieles wird jedem Spieler ein solches Stammbête notirt; wird ein Spiel gewonnen, so streicht man das Bête aus, und es wird dem Gewinner bezahlt.

So lange Spiele verloren werden, schreibt man dafür Bête an, und die Stammbête bleiben stehen; sind keine Bête mehr vorhanden, und das Stammbête ist abgespielt, so werden Allen zugleich wieder neue Stammbête angeschrieben, und sofort jedes Mal, wenn sämmtliche Bête abgespielt sind.

Wird ein Spiel verloren, so bleibt der Kartenstamm stehen, und wird, eben so wie der des folgenden Gebers zu dem nächsten Bête gerechnet, und so fort, bis zu dem ersten gewonnenen Spiele.

Von jedem gewonnenen Spiele setzt man 1 Marke, wenn der Kartenstamm 2 beträgt, 2 Marken, wenn man 4 Kartenstamm setzt, in einen besondern Pot ab, welchen man den Rock nennt; sind in diesem Pot 10 oder 12 Marken, so geht der Rock, d. h. es wird dann um kein Bête gespielt, sondern jeder der Verlierenden zahlt an den Gewinner 10 Points außer den Spesen für das Spiel.

Wer während des Rockes paßt, ohne daß sein Vorspieler etwas angesagt hat, bezahlt einen Paßstift, d. h. 1 Marke, welche zu dem Kartenstamm gethan wird.

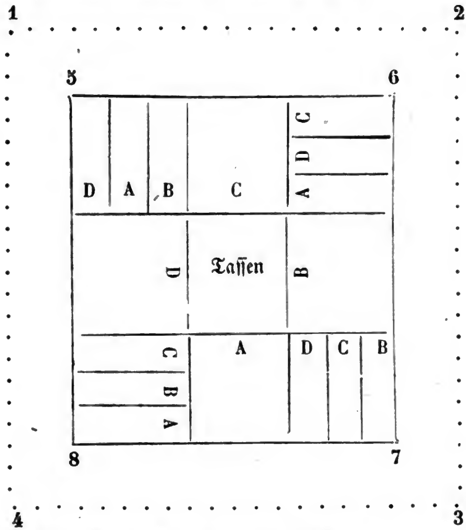
Wer auf den Rock ein Spiel verliert, der bekömmt 2 Bête, wenn er einfach (remie) 3 Bête aber, wenn er doppelt (codille) wird.

Von dem gewonnenen Rock bleiben zu dem nächsten 4 Marken stehen, und da man den Rock meistens mit 10 Marken spielt, geht also der Rock in der Regel nach dem dritten gewonnenen Spiele, höchstens aber nach dem vierten, also mit 12 Marken.

Von der Buchführung.

Das richtige Anschreiben und Auslöschen der Bête, namentlich aber das Uebertragen von dem Verlierer an den Gewinner, da in der Regel die höheren Bête nicht gleich ausgezahlt, sondern vorläufig angeschrieben und bei Gelegenheit gegeneinander ausgeglichen werden, so wie endlich die Theilung der Bête, die bei Beendigung des Spieles noch auf dem Papiere stehen, machen eine genaue Führung der Rechnung durchaus nöthig, weil sonst leicht Confusion und aus der Confusion Streit entstehen kann.

Man pflegt nun die Buchführung besonders auf zwei verschiedene Arten einzurichten, nämlich so, daß jeder Spieler seine Bête so wie seinen Gewinnst für sich selbst anschreibt, und das hat allerdings den Vortheil, daß Jeder überzeugt sein darf, daß ihm kein Unrecht geschieht; — oder es führt Einer das Buch für Alle. Die erste Art ist so:



Die punktirte Figur 1234 bedeutet den Tisch.

5678 ist ein Bogen Papier, der in der Mitte des Tisches befestigt wird.

In die Mitte, in den mit „Tassen" bezeichneten Raum, werden die Tassen gestellt, und zwar drei; die oberste zu dem Kartenstamm und den Passern, die zweite zu dem ältern Kartenstamm, der herunter gesetzt wird, so oft ein Spiel verloren geht, und die dritte zu dem Rock.

Auf dem großen Raume unter A B C D (wir nehmen hier gleich vier Spieler an, um später keine Wiederholung nöthig zu haben) schreibt Jeder, der ein Bête macht, dies selbst an, und wenn er es vergessen oder unterlassen sollte, haben seine Nachbarn, die dies leicht bemerken können, das Recht, ihn daran zu erinnern.

In die kleinen Reihen rechts von jedem Platze schreibt man ein, was man von den andern Spielern gewinnt, und zwar in der Ordnung, wie die Spieler gegen einander sitzen, nämlich links den linken, rechts den rech-

ten Nachbar und in der Mitte den Vis-à-vis. Damit kann nicht leicht eine Irrung vorfallen, indem es dem Betheiligten freisteht, jederzeit durch einen Blick die Controlle zu führen.

Gewinnt ein Spieler ein Bête von einem Andern, bei dem er angeschrieben ist, so werden beide gegeneinander compensirt, und der Ueberschuß entweder in Marken herausgezahlt oder neu angeschrieben.

Da man selten im Stande ist, alle Bête abzuspielen, zumal, wenn hitzige Spieler bei der Partie sind, pflegt man gegen die Zeit, wo man aufhören will, zu bestimmen, wie viel Röcke man noch spielen will, und ist der letzte beendigt, so zählt jeder Spieler die Bête zusammen, die er noch auf dem Papier zu stehen hat; die Summen aller 3 (oder 4) Spieler werden dann zusammengerechnet, mit 3 (oder 4) dividirt, und der Quotient von der Summe der Bête abgezogen; z. B.:

A hat 318 — B 75 — C 211 — D 119

A = 318	A = 318
B = 75	B = 75
C = 211	C = 211
	D = 119
Summa 604 | $^3/_{201}$ bl. 1 übrig.	Summa 723 | $^4/_{180}$ bl. 3 übrig.

Der Bruch, der sich nicht theilen läßt, wird dem oder denen zu gute gerechnet, welche die größte Summe zur Theilung bringen; bei dem Beispiel der 3 Spieler also A 1 Point, und bei dem der 4 Spieler A, C, D, jedem 1 Point. Das giebt also folgendes Resultat:

A = 318 — 1 = 317 — 201 bleibt	— 116		
B = 201 — 75 = + 126	"		+ 126
C = 211 — 201 = — 10	"	— 10	
	Summa	— 126	+ 126

B bekömmt also von A 116 Points bezahlt, und von C 10 Points.

Oder

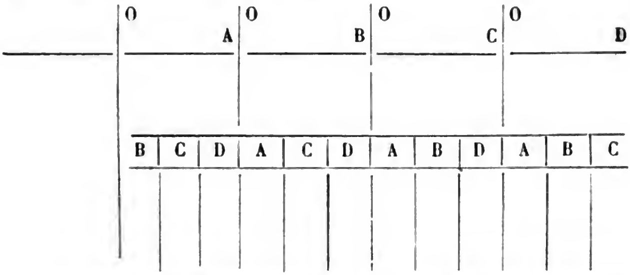
A = 318 — 1 = 317 — 180 =	— 137	
B = 75 — 180 =		105 + 105
C = 211 — 1 = 210 — 180 =	— 30	
D = 119 — 1 = 118		
dann 180 — 118 = 62 =		+ 62
Summa	— 167	+ 167

A hat also an B 150 zu bezahlen, und an D 32; C hat seine verlorenen 30 Points an D zu zahlen.

Wenn Einer das Buch allein führt, pflegt man dazu gewöhnlich den

besten und schnellsten Rechner zu wählen, weil es höchst unangenehm ist, wenn zum Schlusse die Rechnung nicht stimmt.

Man hat dabei mehrere Arten, anzuschreiben, die leichteste und bequemste Uebersicht aber gewährt folgendes Schema, welches man auf einem Octavblatt gewöhnlichen Schreibpapieres ausführen kann, wenn man sehr klein schreibt, wozu man aber besser ein Quartblatt nimmt, zumal, wenn man längere Zeit zu spielen beabsichtigt:



Der Kreis über den Buchstaben A, B, C, D deutet das Stammbête an; ist eines abgespielt, so wird es durchstrichen; sind alle 4 abgespielt, und weiter keine Bête vorhanden, so wird jedem Spieler ein zweites Stammbête angeschrieben.

In den größern Raum unter A, B, C, D, werden die Bête geschrieben, die jeder Spieler macht; verliert er eines davon, so wird es in den getheilten Raum heruntergeschrieben, und zwar unter den Buchstaben des Gewinners.

Oben, links neben die Buchstaben schreibt man das + oder —, welches jedem Spieler aus der Theilung zukömmt.

Der große leere Raum links ist dazu bestimmt, bei dem Schlusse des Spieles die verschiedenen Summen zu notiren, welche die einzelnen Spieler in die Gesammtrechnung bringen, zu addiren, zu subtrahiren, und dann das ganze Resultat zu ziehen.

Von der Schätzung der ansagbaren oder nach dem Kauf zu unternehmenden Spiele.

Da es Spielregel ist, 5 Stiche zu machen, um sein Spiel zu gewinnen, ist es von der höchsten Wichtigkeit, den Werth oder die Kraft seines Spieles richtig zu schätzen, d. h. richtig zu beurtheilen, ob es möglich ist, die erforderlichen 5 Stiche wirklich zu machen, und diese Abschätzung ist

keineswegs so leicht, als es auf den ersten Blick scheinen dürfte. Wir wollen deshalb hier einige Hauptregeln angeben, nach denen man einzelne Spiele schätzen muß, wobei es freilich dem Spieler überlassen bleiben muß, auf die besonderen Umstände der einzelnen Fälle Rücksicht zu nehmen:

a. Die Frage.

Es ist oben gesagt worden, daß 3 Stiche in der Hand erforderlich sind, um eine Frage unternehmen zu können, diese 3 Stiche aber lassen sich auf so unendlich verschiedene Art machen, daß es sehr nöthig ist, mehrere specielle Beispiele anzugeben, wie sie sich erlangen lassen.

Wer das Spiel erlernen will, ohne gerade zu theueres Lehrgeld zu geben, der wird am besten thun, die Karten, die wir als Beispiel anführen, für sich auszusuchen, die andern dann so, wie der Zufall es fügt, zu vertheilen, als ob er die erforderlichen zwei Mitspieler hätte, dann die Karten offen auf den Tisch zu legen, und das Spiel so durchzuführen, wie es in der Wirklichkeit wahrscheinlich gekommen wäre; d. h. indem man in der gehörigen Reihenfolge ausspielt, zugiebt, übersticht, und an den Platz jedes fingirten Spielers die Stiche legt, die er gemacht haben würde.

Eine allgemeine Hauptregel ist bei der Abschätzung der Spiele noch ganz besonders, daß man prüft, wie viele Stiche man sicher machen muß, d. h. wenn man auf jedes höhere Blatt, welches sich in den Händen der Gegner befinden kann, einen Stich abrechnet, — oder wie viel man der Wahrscheinlichkeit nach machen kann, wenn die möglichen Gegenkarten in den Händen beider Gegenspieler mehr oder minder glücklich vertheilt sind.

Beispiele in beiden schwarzen Farben.

a) Drei sichere Stiche[1]).

1. Spadille, Manille, Baste.
2. Spadille, Manille, König, Dame.
3. Spadille, Manille, Dame, Bube, Sieben.
4. Spadille, Baste, König, Dame.
5. Spadille, Baste, König, Bube, Sieben.
6. Manille, Baste, König, Dame.

---

1) Wir beschränken uns bei den Beispielen auf 5 Hand-Blätter, weil es, zumal bei schwachen Spielen, höchst mißfällig ist, mehr als 4 Blätter zu kaufen.

7. Manille, Baste, Dame, Bube, Sieben.
8. Manille, König, Dame, Bube, Sieben.
9. Baste, König, Dame, Bube, Sieben.

b) **Wahrscheinliche** drei Stiche.

1. Spadille, Manille, König.
2. Spadille, Manille, klein Trumpf, Force.
3. Spadille, Manille, Bube, klein Trumpf.
4. Spadille, Manille, zwei Forcen (stärker als Nr. 2.)
5. Manille, Baste, Bube, Force.
6. Manille, Baste, Sieben, Force.
7. Manille, König, Dame, zwei kleine Trumpf.
8. Manille, König, Dame, ein kleiner Trumpf, Force.
9. Spadille, Baste, zwei Forcen.
10. Baste, König, Dame, klein Trumpf, Force.
11. Baste, König, Dame, zwei Forcen.
12. König, Dame, Bube, Sieben, Sechse.

c) **Mögliche** drei Stiche.

1. Spadille, Manille, zwei Trümpfe.
2. Spadille, Manille, Dame.
3. Spadille, Manille, Force.
4. Spadille, Baste, König.
5. Spadille, König, Dame, Trumpf.
6. Spadille, Baste, Trumpf, Force.
7. Manille, König, Trumpf, Force.
8. Manille, Baste, zwei Forcen.
9. Baste, Dame, zwei Trumpf, Force.
10. Baste, König, Trumpf, zwei Forcen.
11. Spadille, zwei kleine Trumpf, Force.
12. Manille, zwei kleine Trumpf, Force 2c.

b. In den beiden rothen Farben.

b) **Gewisse** drei Stiche.

1. Spadille, Manille, Baste.
2. Spadille, Manille, Ponte, König.
3. Spadille, Baste, Ponte, König.
4. Spadille, Manille, König, Dame, Bube.
5. Manille, Baste, Ponte, König.

6. Manille, Baste, König, Dame, Bube.
7. Baste, Ponte, König, Dame, Bube.
8. Manille, Ponte, König, Dame, Bube.

b. Wahrscheinliche drei Stiche.

1. Spadille, Manille, Ponte.
2. Spadille, Manille, König, Trumpf.
3. Manille, Baste, Ponte, Trumpf.
4. Manille, Baste, Ponte, Force.
5. Spadille, Baste, König.
6. Spadille, Ponte, Trumpf, Force ꝛc.

Aehnlich mit den Beispielen, die wir unter den schwarzen Farben angaben, nur muß die Entrée etwas stärker sein, weil zu berücksichtigen ist, daß die rothen Farben einen Trumpf mehr haben, und zwar einen hohen, nämlich die Ponte.

a. Mögliche drei Stiche.

Hier verweisen wir, mit Berücksichtigung des so eben Gesagten, wieder auf die von den schwarzen Farben angegebenen Beispiele.

Wenn wir unter den Entrées zu Fragen einige mit beiden schwarzen As angaben, so geschah dies für den Fall, daß grand Tourné oder Obscur mit beiden As nicht erlaubt ist, denn wo das der Fall ist, da wird man eines dieser beiden Spiele jederzeit einer so schwachen Frage-Entrée vorziehen.

Eine Force kann man in der Regel für einen sichern Stich rechnen, wenn man die Farbe derselben nicht noch viel Mal in der Hand oder weggeworfen hat, und noch für einen wahrscheinlichen, wo dies sogar der Fall ist.

Wer in der Mitte sitzt, muß ein stärkeres Spiel haben, als die Vor- oder Hinterhand, und zwar aus dem Grunde, weil er nicht, wie die Vorhand, die Farbe anspielen kann, die ihm die vortheilhafteste wäre, oder, wie die Nachhand den Vortheil hat, eine Renonce überstechen zu können, oder wenn die Farbe der Force gestochen wird, den König noch zu schonen, und ein Fehlblatt zuzuwerfen, außerdem noch in der Gefahr schwebt, wenn er die angespielte Farbe der Vorhand sticht, von der Nachhand, wenn diese ebenfalls Renonce hat, überstochen zu werden.

Was die Spielbarkeit der Fragen betrifft, wie sie sich nach dem Kauf gestaltet haben, so verweisen wir rücksichtlich der Abschätzung auf die Beispiele, die unter dem Solo angegeben sind, nur muß die gekaufte Frage stärker sein, als der Solo, weil sich die Gegenspieler bei diesem nicht so leicht renonciren können, als bei der Frage, indem sie mehr Blätter wegzu-

werfen gezwungen sind, und weil es möglich ist, daß irgend ein Trumpf oder eine Force liegen bleibt.

Solo.

a. In den schwarzen Farben.

1. Spadille, Manille, Baste, König, Drei, eine Renonce.
2. Spadille, Manille, König, Bube, Drei, eine Force und eine Renonce.
3. Spadille, Manille, Baste, eine Force, Dame gardée und eine Renonce.
4. Spadille, Manille, Baste, Sechs, Viere, Drei, eine Renonce.
5. Manille, Baste, Dame, Bube, Fünfe, Drei, eine Force.
6. Manille, Baste, Sechse, Fünfe, Viere, Drei, eine Force.
7. Baste, König, Dame, Bube, Sieben, Fünfe, eine Force.
8. König, Dame, Bube, Sieben, Sechse, Fünfe, Drei, eine Force.
9. Spadille, König, Dame, Sieben, Sechse, Viere, eine Force und eine Renonce.
10. Manille, König, Dame, Bube, Sieben, Viere, eine Force und eine Renonce.

b. In den rothen Farben.

1. Spadille, Manille, Baste, Drei, Viere, Fünfe, eine Force.
2. Spadille, Manille, Baste, König, Drei, eine Force.
3. Spadille, Manille, Ponte, Drei, Sechse, eine Force, eine Dame gardée und Renonce.
4. Manille, Baste, Dame, Bube, Zwei, Fünfe, eine Force, eine Dame gardée.
5. Baste, Ponte, König, Zwei, Drei, Sechse, eine Force.
6. Ponte, König, Dame, Bube, Zwei, Drei, Sechse, eine Force, oder eine mit dem Buben gardirte Dame.
7. Manille, Baste, Ponte, Drei, Viere, Fünfe, eine Force und eine Renonce.
8. Spadille, Ponte, König, Dame, Zwei, Sechse, eine Force und eine Renonce.

Gewandte Spieler können zwar mit noch schlechteren Karten ein Solo gewinnen, besonders wenn sie in der Vor- oder Hinterhand sitzen, aber das läßt sich zum Erlernen nicht als Beispiel aufstellen, sondern man muß sich hier auf solche Spiele beschränken, die mit größter Wahrscheinlichkeit zu gewinnen sind.

Um das Erlernen des L'Hombrespieles so deutlich als möglich zu machen, und die Anwendung der Regeln zu zeigen, wollen wir noch einige

Beispiele, mit Andeutung der allgemeinen Regeln, geben; man darf aber keine untrüglichen erwarten, und glauben, daß man ein Spiel, nach der Vorschrift gespielt, gewinnen müsse; denn bei den unzähligen Veränderungen, denen das Spiel, wie oben erwähnt, fähig ist, wird es gewiß sehr selten geschehen, daß die Karten in den Händen der Gegenspieler gerade so vertheilt sind, wie hier angenommen ist; und wie oft hängt nicht der Gewinn oder Verlust eines Spieles von einer einzigen Karte ab, namentlich von einer Renonce in der Hand eines der Gegenspieler.

Erstes Beispiel.

A. Die Vorhand, spielt Solo in Pique. Die Karten sind, nachdem die beiden Gegenspieler gekauft haben, folgendergestalt vertheilt:

A hat Pique=Manille, Pique=König, Dame, Bube, 6, Treff=Force, Carreau=Force, Coeur=Dame und 3.

B, oder die Mittelhand, hat Spadille, Pique 7, 4, 3, Treff=Dame und Bube, Coeur=Force und Bube, Carreau 6.

C, die Hinterhand, hat Baste, Pique 3, Carreau=Bube, 2, 3, 4, Coeur Ponte, 3, 4.

1. A spielt den Trumpf=König an, B coupirt mit der Spadille, C giebt Pique 3 zu.

B hätte den Trumpf=König lachiren können, um zu sehen, ob sein Freund ihn mit Manille oder Baste überstechen könnte, aber das war nach seinen Karten nicht rathsam; denn da er drei kleine Trümpfe bei der Spadille hatte, besaß er die Force des Spieles und hatte also die Hoffnung vier Stiche zu machen; deshalb mußte er seine kleinen Trümpfe sparen.

2. B hat den Stich gemacht und spielt die Treff=Dame aus; C coupirt mit der Basta, A bedient die Farbe mit seiner Treff=Force.

Es ist sehr rathsam, daß der, welcher die Force des Spieles hat, die Damen ausspielt, besonders wenn sie mit dem Buben besetzt sind. B hoffte hier auch, daß sein Freund die Treff=Force hätte und ihn mit der Dame den Stich machen lassen würde. C hat sehr recht, die Baste vorzusetzen, weil der L'Hombre mit der Manille hätte überstechen müssen, wäre er auch Renonce gewesen.

3. C spielt Coeur=Fünfe, A Coeur=Dame, und B nimmt den Stich mit Coeur=Force.

Wer nicht auf Stiche spielt, und mehrere Karten von einer Farbe in der Hand hat, muß, wenn sein Freund in der Hinterhand sitzt, nicht das höchste Blatt ausspielen; wenn C z. B. die Ponte ausgespielt hätte, so würde A mit der Dame zurückgehalten und sie nicht zugegeben haben; hier

konnte es zwar nichts helfen, wenn aber B den Buben nicht bei dem König gehabt hätte, so wäre das ganze Spiel dadurch verdorben worden; er hätte den König nehmen müssen, und der L'Hombre würde mit der Dame einen Stich gemacht haben.

4. B spielt den Coeur-Buben aus, C bedient mit der Ponte, und A mit Coeur-Drei.

Hat man mit dem König eine Dame coupirt, so muß man unmittelbar den Buben nachspielen, ehe der L'Hombre Gelegenheit hat, sich in der Farbe zu renonciren, weil er bei dem dritten oder vierten Stiche schon beurtheilen kann, welcher Gegenspieler die Stiche machen will, der Freund es in der Folge auch leicht vergessen kann, daß die Dame schon aus dem Spiele ist, und daher den Buben mit Trumpf coupirt. C hat hier ganz recht, die Ponte zuzugeben, denn wenn der Freund die Stiche macht, muß man stets die höchsten Blätter der Farbe zugeben, damit man nicht in Verlegenheit kömmt, am Ende des Spieles seinen Freund abzustechen.

5. B spielt den Treff-Buben aus, C giebt Carreau-Bube und A coupirt mit Pique-Sechse.

Indem B den Treff-Buben ausspielt, konnte er nicht glauben, daß der L'Hombre die Farbe bedienen würde, weil er bereits bei dem zweiten Stiche den Treff-König auf die Dame zugegeben hatte; allein es war möglich, daß C noch einen kleinen Trumpf hatte; war dies der Fall, so wäre B dem L'Hombre um einen Trumpf überlegen gewesen, wenn dieser den Treff-Buben mit einem Trumpfe hätte stechen müssen.

6. A fordert Trumpf mit Manille, B giebt Pique-Viere, und C Coeur-Viere zu.

7. A spielt weiter die Pique-Dame, B bedient Pique-Fünfe, und C giebt Carreau-Zwei zu.

8. A spielt Pique-Bube, B bedient mit Pique-Sieben, und C giebt Carreau-Drei.

9. A spielt zuletzt die Carreau-Force, welche B mit Carreau-Sechse, und C mit Carreau-Viere bedienen. A als L'Hombre hat also sein Spiel mit fünf Stichen gewonnen.

So lange der L'Hombre die Force von Trumpf in der Hand hat, muß er nicht nachlassen, Trumpf zu spielen, und die Könige bis zuletzt aufbehalten, weil sonst ein Gegenspieler, wenn er Renonce in der Farbe des gespielten Königs hat, diesen leicht mit einem unbedeutenden Trumpfe abstechen und das Spiel dadurch verloren machen kann.

Dieses Spiel wäre verloren gegangen, wenn A gleich zu Anfange den Treff-König gespielt hätte; C hatte Renonce in Treff, er hätte den König

mit Pique-Drei coupirt und gleich Coeur-Viere angespielt; B hätte Stiche mit Coeur-Bube und König gemacht, alsdann die Treff-Dame nachgebracht, auf welche B die Basta vorgesetzt hätte.

Wenn der L'Hombre die Basta überstochen hätte, so war das Spiel Remis; denn B hatte bereits zwei Stiche, und unter seinen vier Trümpfen waren noch zwei, nämlich Spadille und Sieben, womit er zwei Trümpfe des L'Hombre überstechen konnte. Wenn der L'Hombre die Baste nicht abgestochen hätte, so erhielt B dennoch vier Stiche und das Spiel war alsdann codille verloren.

Zweites Beispiel.

Der Spieler B spielt Solo in Treff, und sitzt in der Mitte. Die Spieler haben folgende Karten:

B der l'Hombre, Treff-Manille, Baste, Treff-König, Dame, 5, 3, Pique-Dame und 5, Carreau-Bube.

A die Vorhand, Treff 6, Carreau-Force und 6, Coeur-Force, Bube, Ponte, 6, Pique 7, 6.

C die Hinterhand, Spadille, Treff-Bube, 7, 4, Carreau-Ponte, 2, 4, Pique-König und Bube.

Das Spiel, welches hier der L'Hombre hat, scheint ein sehr gutes Spiel und dem ersten Anscheine nach nicht leicht zu verlieren zu sein; dessen ungeachtet ist es gar nicht zu gewinnen, wenn der, welcher die Vorhand hat, nach Raison ausspielt, und es ist beinahe nur der einzige Fall möglich, wenn dieser, nach dem Carreau-König, die Carreau-Sechse spielt, es sei zu Anfange, oder in der Mitte des Spieles, oder wenn er zu Anfange, nach dem Carreau-König, eine andere Farbe, nämlich ein Pique-Blatt ausspielt. Das wäre aber eben so wenig Raison, als wenn er in der Hinterhand mit Spadille einen von den Faux-Matadors überstechen wollte, welchen der L'Hombre auf das zuerst ausgespielte Coeur-Blatt gestochen hätte. Der L'Hombre muß dieses Spiel, er mag es anfangen, wie er will, remie verlieren, weil er in der Mitte sitzt; hätte er die Vorhand, so würde er es sehr leicht gewinnen, und in der Hinterhand würde er es gar nicht verlieren können.

Drittes Beispiel.

C ist in der Hinterhand und spielt ein Solo in Carreau. Die Spieler haben folgende Karten:

C der L'Hombre, hat Carreau-Manille, Baste, Carreau-König, Dame, 3, 4, 6, Coeur-Bube, Treff-Bube.

A die Vorhand, Carreau-Ponte, Pique-König, Bube, 7, 3, Treff 6, 5, 4, 3.

B der Zweite, Spadille, Carreau-Bube, 2, 5, Treff-König, Coeur-König, Dame, 5, 6.

1. A spielt zuerst die Treff-Drei aus, B sticht mit dem Treff-König, und C bedient mit Treff-Bube.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn ein Spieler nicht das Gegenspiel in Trumpf hat, niemals einen König auszuspielen, wenn der L'Hombre in der Hinterhand sitzt; denn wenn die beiden Mitspieler ihn auch bedienen müßten, so würde er die Farbe nachspielen und seinen Freund in die Verlegenheit setzen, wenn er bei dem zweiten Stiche die Farbe Renonce hätte, und mit Trumpf stäche, von dem l'Hombre überstochen zu werden. Wer zur Uebung dieses Spiel durchspielen will, und zwar so, daß A den Pique-König ausspielt, der wird finden, daß der L'Hombre alsdann unfehlbar sechs Stiche macht, dagegen, nach der hier angefangenen Weise, das Spiel eine ganz andere Wendung nehmen wird. Eine Ursache, warum A hier ein kleines Treff und nicht den Pique-König gespielt, ist, weil er Renonce in Coeur und nur einen Trumpf hat; behält er den ersten Stich, so darf er nicht einmal stechen, wenn die Renonce ausgespielt wird, weil er alsdann zwei Stiche, ohne Hoffnung zu einem dritten, haben würde, und der L'Hombre das Spiel um so leichter mit vier Stichen gewinnen könnte. Er muß also versuchen, ob der Gehülfe den Stich mit Treff erhält und alsdann seine Renonce nachspielen kann.

2. B spielt den Coeur-König, C giebt den Coeur-Buben, und A den Pique-Buben zu.

Wenn man eine Farbe Renonce, dagegen einen König mit mehreren Blättern besetzt hat, so giebt man ein hohes Blatt, wie den Pique-Buben, zu. Man giebt dadurch seinem Freunde zu erkennen, daß man sich in dieser Farbe renonciren kann, oder daß man noch höhere Blätter davon in der Hand hat.

3. B spielt Coeur-Dame, C coupirt mit Carreau-Dame, und A surcoupirt mit Carreau-König.

B hat hier Recht, daß er nicht mit Carreau-Fünfe coupirte, welche der L'Hombre mit Carreau-Viere würde gestochen und dadurch das Spiel desto leichter gewonnen haben. Wenn man mehrere Trümpfe hat und auf Stiche spielt, so muß man immer einen Mitteltrumpf nehmen, damit der Stich dem L'Hombre etwas erschwert werde und man doch noch solche Trümpfe zurückbehälte, womit man in der Folge Widerstand thun kann.

4. C fordert Trumpf mit Manille, A giebt den Pique-König zu, und B nimmt den Stich mit Spadille.

Der L'Hombre muß sobald als möglich die Trümpfe abfordern, besonders wenn er sieht, daß die Gegenspieler in verschiedenen Farben Renonce haben. A hat ganz Recht, daß er den Pique-König zugegeben; denn erstens will er nicht mehrere Stiche machen, und zweitens kann sein Freund vielleicht die Pique-Dame haben, die er nun desto eher ausspielen kann, weil er weiß, daß es das höchste Blatt in dieser Farbe ist.

5. B spielt Coeur-Fünf, C nimmt den Stich mit Carreau-Sechs, und A giebt die Pique-Sieben zu.

Da der L'Hombre wußte, daß A keinen Trumpf mehr hatte, so konnte er auch mit dem kleinsten Trumpfe abstechen.

6. C fordert mit Baste, A giebt Pique-Drei zu, und B bedient Trumpf mit Carreau-Fünf.

7. C spielt Carreau-Drei, A giebt Treff-Sechs, und B nimmt den Stich mit Carreau-Zwei.

8. B spielt zuletzt die Carreau-Fünf, C nimmt sie mit Carreau-Vier, und A giebt die Treff-Fünf zu.

A hat einen Stich, nämlich den dritten.

B hat vier Stiche, nämlich, den ersten, zweiten, fünften und achten.

C als L'Hombre hat aber auch nur vier Stiche, nämlich, den vierten, sechsten, siebenten und neunten gemacht.

Das Spiel ist also remie verloren.

Die Ursache, wodurch der L'Hombre das Spiel verloren hat, liegt blos darin, daß er bei dem dritten Stiche die Carreau-Dame, und nicht einen kleinen Trumpf vorgesetzt hat. Indessen da er wußte, daß A Renonce in Coeur hatte, so wollte er sich des Stiches vergewissern, und man kann es ihm als keinen Fehler anrechnen, daß er die Dame genommen hat; es dient vielmehr zu einem Beweise, daß keine bestimmten und untrüglichen Spielregeln gegeben werden können, sondern daß geschickte Einrichtungen des Spieles, bei gewissen Situationen der Karten, das Meiste zum Gewinnen desselben beitragen müssen.

Da für den L'Hombre jedes Spiel, bei dem er in der Mitte sitzt, doppelt schwer und gefährlich ist, lassen wir von diesem Falle hier noch zwei Beispiele folgen:

Erstes Beispiel.

Der L'Hombre spielt in Treff.

A die Vorhand, hat Spadille, Baste, Treff 7, 3, Carreau-Force, Dame, Ponte, 3, 4.

B der L'Hombre, Treff-Manille, Treff-König, Dame, Bube, 6, 5, Coeur-Force, Pique-Force und Dame.

C die Hinterhand, Treff 4, Coeur-Dame, Bube, Ponte, Carreau-Bube und 2, Pique-Bube, 7 und 6.

1. A spielt Carreau-Force aus, B coupirt mit Treff 6, und C bedient mit Carreau-Bube.

2. B fordert Trumpf mit Manille, C bedient Treff 4, A nimmt den Stich mit Spadille.

3. A spielt Carreau-Dame, B coupirt mit Treff-Bube, C bedient Carreau 2.

4. B spielt den Treff-König, C giebt Coeur-Dame zu, A nimmt den Stich mit Baste.

5. A spielt Carreau-Ponte, B coupirt mit Treff 5, und C giebt Pique-Bube zu.

6. B spielt Pique-Force, welche C mit Pique 7 bedient, A mit Treff 3 sticht.

7. A spielt weiter die Carreau 3, B muß hierauf mit dem letzten Trumpf, der Dame stechen, C giebt Pique 6 zu.

8. B spielt die Coeur-Force, C bedient mit Coeur-Bube, A coupirt mit Treff 7.

9. A spielt zuletzt Carreau 4 aus, B, der L'Hombre hat keinen Trumpf mehr, er muß also die Pique-Dame, so wie C die Coeur-Ponte zugeben.

Dieses Spiel ist codille verloren, denn A hat fünf Stiche, B, als L'Hombre, aber nur viere gemacht.

Es kann dies Spiel als Beweis dienen, welche Aufmerksamkeit und Vorsicht der L'Hombre nöthig hat. Er machte hier zwei Fehler, von welchem der eine ihm zwar nicht nachtheilig war, der zweite aber den Verlust des Spieles nach sich zog. Den ersten machte er gleich bei dem ersten Stiche, indem er den Carreau-König mit Treff 6 und nicht mit dem Buben coupirte. Hätte der Letzte auch Renonce in Carreau und die Treff 7 gehabt, so surcoupirte er den L'Hombre und dieser würde dann nicht mehr als drei Stiche, A aber fünf Stiche gemacht haben. Den Hauptfehler machte er aber, indem er nach dem dritten Stiche den Treff-König und nicht

einen andern von seinen Königen ausspielte; hätte er die Trümpfe berechnet, so würde er gewußt haben, daß nur noch drei aus seiner Hand waren, und wenn auch seine beiden Könige nebst der Pique-Dame damit wären gestochen worden, so machten die in seiner Hand befindlichen vier Trümpfe doch noch vier Stiche; der erste Stich war ihm schon eingegangen, er bekam also die erforderlichen fünf Stiche. Allein er ließ sich dadurch verführen, daß C bei dem zweiten Stiche Trumpf bedient hatte; weil er sein Spiel als durchaus unverlierbar betrachtete, forderte er aus Uebereilung und ohne die so nothwendige Berechnung gemacht zu haben, noch ein Mal Trumpf, und verlor dadurch das Spiel Codille.

Zweites Beispiel.

Der L'Hombre B spielt Solo in Pique und ist in der Mitte.

A, die Vorhand, hat Pique-Bube, 7, 6, 5, 3, Carreau-Dame, Bube, 2, 4.

B, der L'Hombre hat Spadille, Manille, Baste, Pique-König, Carreau-Force, Treff-Force, Dame, Bube.

C, die Hinterhand, hat Pique Dame, 4, Coeur-Bube, 2, 4, 6, Treff 7, 6, 2.

1. A spielt die Carreau-Dame aus, B sticht mit dem Carreau-König, C aber mit Pique 4.

3. C spielt Coeur 4, A coupirt mit Pique 3, und B giebt den Coeur-König zu.

3. A spielt den Carreau-Buben, B coupirt mit Pique-König, und C giebt Coeur-Bube zu.

4. B fordert Trumpf mit Spadille, C bedient mit Pique-Dame, und A mit Pique 5.

5. B fordert weiter mit Manille, C giebt Coeur 2, A aber Pique 6 zu.

6. B spielt Treff-König, C bedient mit Treff 7, A coupirt mit Pique 7.

7. A spielt Carreau 2, B nimmt den Stich mit der Baste, und C giebt Treff 6 zu.

8. B spielt Treff-Dame, C bedient mit Treff 2, A nimmt aber den Stich mit Pique-Buben.

9. A macht den letzten Stich mit Carreau 4, worauf A den Treff-Buben, C aber die Coeur 6 zugeben.

Gewiß hat der L'Hombre nicht gedacht, daß er dieses große Spiel mit vier Matador's in der schwarzen Farbe nebst zwei Forcen und einer Dame gardée

verlieren würde, bei dem er auf die Vole rechnete; hätte er es in der Vorhand gehabt, so würde er ganz gewiß acht Stiche gemacht haben, vier Stiche verlor er blos dadurch, daß er in der Mitte zwischen beiden Gegenspielern saß. Es ist auf beiden Seiten kein Fehler bei diesem Spiele vorgefallen, sondern der geschickteste Spieler würde es auf eben diese Art verloren haben.

Solo ohne Trumpf und Bild.

Des Spaßes halber, und um den deutlichsten Beweis zu geben, wie unendlich viele Wechselfälle im L'Hombre möglich sind, wollen wir hier noch ein Beispiel angeben, wie ein Solo gewonnen werden kann, obgleich der L'Hombre nicht einen einzigen Atout und sogar nicht einmal ein Bild in der Hand hat; die Karten müssen aber genau in der hier folgenden Ordnung liegen, nachdem abgehoben ist.

A.	B.	C.
1. Carreau-Ponte.	4. Coeur-Dame.	7. Treff-Dame.
2. Treff 5.	5. Pique 5.	8. Pique 6.
3. Coeur 2.	6. Baste.	9. Pique-König.
10. Treff 7.	13. Treff-Bube.	16. Carreau-Dame.
11. Carreau 7.	14. Pique 4.	17. Coeur 7.
12. Treff 3.	15. Treff 4.	18. Pique-Bube.
19. Carreau 2.	22. Pique 2.	25. Pique-Dame.
20. Coeur-Ponte.	23. Carreau-Bube.	26. Coeur-Bube.
21. Treff 6.	24. Treff 2.	27. Pique 7.

A sagt nun Solo in Pique an, hat aber in der Hand nur: Treff 7 6, 5, 3. — Carreau-Ponte, 2, 6. — Coeur-Ponte und 2.

Die noch übrigen 13 Blätter des Talons sind:

1. Carreau 3.
2. Coeur 2.
3. Carreau 4.
4. Coeur 6.
5. Spadille.
6. Carreau 5.
7. Coeur 5.
8. Carreau 6.
9. Coeur 4.
10. Carreau-König.
11. Pique 3.
12. Treff-König.
13. Coeur-König.

B, welcher zuerst kaufen muß, hat in der Hand: Manille, Baste, Pique 5, Pique 4; — Coeur-Dame; — Treff-Bube, 4, 2; — Carreau-Bube. — Er kann nach allen Regeln des Spieles nicht mehr, als die letzten 5 Blätter wegwerfen, wofür er die oben angegebenen ersten 5 von dem Talon kauft, so daß er also zum Spiele in der Hand hat: Spadille, Manille, Baste, Pique 5 und 4; — Carreau 3 und 4; — Coeur 3. und 6.

C hat vor dem Kaufe: Pique-König, Dame, Bube, Sieben, Sechse; — Treff-Dame; — Carreau-Dame; — Coeur-Bube und Sieben. — Er kann also nicht mehr weglegen, als die 4 Fehlblätter, und für diese kauft er von dem oben angegebenen Talon die Blätter 6, 7, 8, und 9; er hat also nach dem Kaufe in der Hand: Pique-König, Dame, Bube, Sieben, Sechse; — Carreau 5 und 6; — Coeur 4 und 5.

Die 4 Blätter: Carreau-König; — Piaue 3; — Treff-König; — Coeur-König — bleiben liegen.

Ist gekauft, so spielt der L'Hombre:

1. Coeur-Ponte, B bedient mit Coeur 6 und C mit Coeur 5.

2. A spielt Coeur 2, B bedient mit Coeur 3 und C mit Coeur 4.

3. A spielt Carreau-Ponte, B bedient mit Carreau 4 und C mit Carreau 6.

4. A spielt Carreau 2, B bedient mit Carreau 3 und C mit Carreau 5.

5. A spielt Carreau 7, B sticht mit Pique 4 und C muß mit Pique 6 überstechen.

Von den dann noch übrigen 4 Stichen muß C noch einen machen, da seine Atouts geschlossen sind, B aber nur 3 höhere und einen niedrigeren Atout hat; folglich hat A sein Spiel en quatre gewonnen, denn er machte 4 Stiche, B 3 und C 2.

Allgemeine Spielregeln.

a. Für den Spieler.

Die erste Regel für den Spieler ist, sein Spiel gehörig zu schätzen, d. h. genau zu prüfen, ob er auch im Stande ist, die erforderlichen 5 Stiche zu machen, oder ob er wenigstens hoffen darf, 4 Stiche zu bekommen, und so sein Spiel en quatre zu gewinnen, denn ist dies nicht der Fall, und er verliert sein Spiel codille, d. h. einer der Gegenspieler macht mehr Stiche, als er, so verliert er an Beten das Doppelte von dem, was er gewinnen konnte, und muß auch die Matadors bezahlen, die er etwa hat, was nicht der Fall ist, wenn er sein Spiel wirft.

Hat der L'Hombre Obscur gespielt, und sein Spiel wäre in Couleur, so müßte er auch noch alle Spesen doppelt bezahlen, wenn er verlöre, wäh-

rend er die Farbe gar nicht zu melden braucht, wenn er das Spiel wirft, und folglich nur einfache Spesen zu zahlen hat.

Um sein Spiel richtig zu schätzen, wird man in der Regel besser thun, nicht das zu rechnen, was man hat, sondern das abzurechnen, was man nicht hat, weil man dadurch genau erfährt, wie viel gewisse Stiche man hat, worauf man dann auf das Vertheiltsein der Trümpfe wieder einen oder einige Stiche mehr rechnen kann.

Hat man vielleicht eine andere Ansage überboten, und ist dadurch am Spiele geblieben, so muß man genau darauf achten, was der Gegenspieler etwa in der Hand haben kann, um sein eigenes Spiel danach einzurichten.

Man muß die Trümpfe genau zählen, und mit dem Fordern sehr vorsichtig sein, wenn man nicht die Gewißheit hat, den Gegnern alle Trümpfe abzunehmen.

Hat man die Vorhand, ist aber in Trumpf nicht stark, so thut man wohl, zuerst gar nicht Trumpf zu spielen, sondern irgend eine Nebenfarbe, am besten die, in welcher man eine Force allein hat, damit man eine Renonce bekömmt, auf die man dann seine kleinen Trümpfe verstechen kann.

Hat man zwei hohe Trümpfe in der Hand, die nicht unmittelbar aufeinander folgen, z. B. Spadille und Baste, Manille und Ponte, Baste und König in roth, König und Bube, so muß man versuchen, das Spiel so zu wenden, daß man wieder in die Hinterhand kömmt, weil man dann mit diesen beiden Trümpfen zwei Stiche machen muß, während man darauf wahrscheinlich nur einen bekommen hätte, wenn man sie ausspielte. Diese Regel gilt auch von der Nebenfarbe, ganz besonders aber, wenn man darin König und Bube hat.

Hat man in einer rothen Farbe Spadille, Manille und vier kleine Trümpfe, und sitzt in der Vorhand, thut man wohl daran, nicht gleich mit der Spadille zu fordern, sondern einen kleinen Trumpf anzuspielen, und zwar aus folgendem Grunde: Hat jeder der Gegenspieler 3 Trümpfe, und man fordert zwei Mal groß, und dann klein, so könnte diesen dritten Stich der Eine mit der Ponte nehmen, der Andere aber verleugnete seine Baste, und man müßte folglich zwei Atout-Stiche abgeben; fordert man aber erst klein, so muß jeder Gegenspieler einen Atout zugeben, und man kann dann die beiden in jeder Hand noch übrigen mit Spadille und Manille abfordern, wenn man wieder an den Stich kömmt.

Ist man in seinem Spiele nicht stark, und ein Gegenspieler macht den zweiten Stich, während der andere schon zwei hat, so muß man ihm diesen Stich lassen, weil man dadurch den Vortheil erlangt, daß man sein Spiel durch 4 Stiche gewinnen kann.

Sieht man aus der ganzen Lage der Karten, daß es unmöglich ist, sein Spiel zu gewinnen, so muß man wenigstens versuchen, es so zu wenden, daß es nur remie und nicht codille wird.

b. Für den Gegenspieler.

Das Spiel der Gegenspieler ist weit wichtiger, und folglich auch weit schwieriger, als das des Spielers selbst; deshalb sind auch darüber viel mehr Regeln aufzustellen.

Die größte Wichtigkeit liegt in dem richtigen Kaufen, wenn der L'Hombre irgend ein Spiel annoncirt hat, und es kömmt dabei sehr auf die Art des Spieles an, welches der L'Hombre macht.

Der leichteste Kauf ist der bei dem Solo; hier gilt unbedingt die Regel, daß der Erste alle schlechten Blätter wegwirft, die er in der Hand hat, damit nicht etwa ein Blatt liegen bleibe; diese Regel erleidet nur dann allenfalls eine Ausnahme, wenn man 9 Fehlblätter in der Hand hat; in einem solchen Falle behält man zuweilen ein Blatt, um dem Mitspieler, der in der Hinterhand sitzt, 5 Karten zum Kaufe zu lassen, d. h. ihm die Möglichkeit zu gewähren, 5 schlechte wegzuwerfen, wenn er so viele hat; größtentheils aber wird man doch alle 9 kaufen, weil es eben so gut möglich ist, daß der Mitspieler nur 4 schlechte Blätter zum wegwerfen hat.

Bei andern Spielen als Solo ist es für die Vorhand Regel, durchzukaufen, d. h. so viel zu kaufen, als man schlechte Blätter in der Hand hat, wenn man Aussicht hat, aus der Hand schon zwei Stiche als Gegenspieler zu machen; gewöhnlich kauft man deshalb durch, d. h. man läßt dem Mitspieler nur so viel, als man nicht nehmen kann, wenn man einen Matador und daneben noch einen Trumpf und eine Force hat. Hat man in Schwarz zwei Mitteltrümpfe, oder zwei kleine Trümpfe und eine Force, oder drei kleine Trümpfe, so kauft man durch; in Roth muß man mindestens drei Trümpfe haben, oder einen hohen besetzt und eine Force, wenn man durchkaufen soll; ganz ohne Trümpfe, blos auf Handkarten, durchzukaufen, ist nicht gut, selbst wenn man alle 3 Forcen hat, weil man auf die Forcen keine Stiche zu machen braucht, indem man des Freundes Damen damit schonen kann.

Als Hauptregel darf für den Gegenspieler der Satz aufgestellt werden: dem L'Hombre keinen Stich; d. h. man muß ihn überstechen, wenn man kann, und ist man Renonce, so muß man seine Farbe abtrumpfen. Diese Regel erleidet nur dann eine Ausnahme, wenn man dadurch, daß man dem L'Hombre einen Stich nimmt, denselben in die Hinterhand bringt, während außerdem unser Mitspieler in der Hinterhand wäre; und diese

Ausnahme muß ganz besonders beachtet werden, wenn man schon einen Stich machte, und das Spiel sich so declarirt hat, daß der L'Hombre schwach in Trümpfen ist, also wahrscheinlich durch das Anspielen zwei Stiche verliert, von denen er einen machen muß, wenn man ihn in Hinterhand setzt; denn dem, der nicht das Hauptgegenspiel hat, nutzt der zweite Stich nur dann etwas, wenn der L'Hombre dadurch codille wird.

Spielt der Mitspieler von irgend einer Farbe ein Blatt an, das der L'Hombre, wie man weiß, nicht überstechen kann, so muß man ihm den Stich lassen, wenn man nicht etwa selbst die Absicht hat, das Gegenspiel, d. h. vier Stiche zu machen; in diesem Falle darf man seinem Freunde nicht mehr als einen Stich lassen.

Will man die Stiche nicht machen, so muß man von der Farbe, welche der Freund anspielt, nicht die niedrigsten Blätter zugeben, sondern die mittelsten, damit man dem Freunde den Stich lassen kann, wenn er ein hohes Blatt ausspielt, ihn aber auch, spielt er ein niedriges, dem Feinde streitig zu machen im Stande ist. Hat man nicht viele Blätter von der Farbe, ist es besser, das höchste zuzuwerfen, als das niedrigste, damit man nicht in die Gefahr geräth, dem Freunde einen Stich nehmen zu müssen, den er sonst hätte behalten können. Diese Regel gilt eben so von dem Trumpf, wie von der Fehlfarbe.

Sitzt der L'Hombre in der Vorhand, und spielt nicht gleich anfangs Trumpf, so verräth er dadurch, daß sein Spiel nicht stark ist, und man wird ihn dann in die größte Verlegenheit bringen, wenn man gegen ihn Trumpf spielt, sobald er in der Mitte sitzt.

Ist der L'Hombre in der Hinterhand, so muß man niemals Trumpf anspielen. Von dieser Regel darf man nur dann abweichen, wenn man seine eigenen Trümpfe geschlossen hat, d. h. wenn sie in ununterbrochener Reihenfolge stehen, so daß man also nichts verlieren kann, wenn man Trumpf anspielt.

Bei der Farbe, die der Freund angespielt hat, muß man bleiben, so lange man kann; die Farbe hingegen, welche der L'Hombre anspielt, darf man nicht nachbringen, weil der L'Hombre in der Regel die Absicht hat, darauf einen kleinen Trumpf zu verstechen. Indeß spielt ein feiner Spieler auch zuweilen eben die Farbe an, die er öfter hat, damit die Gegner ihm die Farbe bringen, die er stechen will.

Hat einer der Gegenspieler solche Karten, daß er hoffen darf, 3 oder 4 Stiche zu machen, so muß er doch nicht darauf ausgehen, seinem Mitspieler die Stiche abzunehmen, sondern er muß sie diesem lassen, wenn derselbe nach dem ersten gemachten Stiche wieder ein hohes Blatt ausspielt;

denn es kann sein, daß der Freund ein noch besseres Gegenspiel in Händen hat; auch wird der L'Hombre durch dieses Nachgeben leicht codille gemacht werden können. — Diese Regel läßt sich kurz durch die Worte ausdrücken: Man muß seine Stiche stets auf Kosten des L'Hombre zu machen suchen, nie aber auf Kosten des Freundes.

Hat der Freund das Gegenspiel, und er spielt eine Farbe, in welcher man Renonce ist, und die auch der L'Hombre gewiß oder doch wahrscheinlich nicht mehr hat, so muß man nicht mit einem kleinen Trumpf stechen, sondern mit dem höchsten, den man hat, damit dem Spieler der Stich so theuer als möglich gemacht werde.

Eine Hauptregel ist: Erst remie und dann codille; d. h. man muß nicht eher darauf ausgehen, den L'Hombre codille zu machen, als wenn sein Spiel gewiß remie verloren wird, denn darüber, daß man eine Codille machen wollte, wurde schon manches Spiel gewonnen.

Ein besonderes Gegenspiel erfordert noch der Grand und der Null. Da bei dem ersteren nur zwei Atouts im Spiele sind, muß die Vorhand, wenn sie nicht zugleich Spieler ist, ihre stärkste Farbe anspielen, d. h. die, in welcher sie mehrere Stiche machen muß, wenn sie auch nicht das höchste Blatt derselben hat. Wenn z. B. die Vorhand in einer Farbe Dame, Bube, Ponte hat, in einer andern aber den König und einige kleine, so muß sie nicht etwa diesen König spielen, sondern die Dame, denn es ist möglich, daß der König von dieser Farbe liegt, und der Grandspieler folglich einen seiner Trümpfe verstechen muß, um an das Spiel zu kommen; hat er aber auch wirklich den König, so kann man dann doch mit Sicherheit Bube und Ponte spielen, wenn man mit dem andern Könige wieder an den Stich gekommen ist.

Wird Null gespielt, und der L'Hombre spielt als Vorhand eine Farbe an, so muß man sich hüten, dieselbe nachzubringen, weil sich der L'Hombre gewöhnlich zu renonciren sucht, und die Farbe, die er anspielt, entweder gar nicht mehr hat, oder darin so fest ist, daß man ihn gar nicht fangen kann; spielt man aber die Farbe nach, und er ist darin wirklich Renonce, so wirft er das gefährlichste Blatt darauf ab, und es wird dadurch um so schwerer, ihn zu fangen.

Sitzt der L'Hombre beim Null in der Mitte, so muß man nicht gleich anfangs das allerniedrigste Blatt von einer frischen Farbe anspielen, sondern ein Mittelblatt, durch welches man ihm die niedrigen herauslockt, und dem Freunde Gelegenheit giebt, die höchsten Blätter auf niedrige zuzugeben.

So lange der L'Hombre beim Null eine Farbe bedient, muß man die-

selbe fortspielen, selbst wenn man ihn nicht darin fangen kann, denn unser Freund wird sich dadurch renonciren, so daß man den L'Hombre in einer andern Farbe desto leichter an den Stich zu bringen vermag.

Hat man beim Null einen Stich gemacht, durch den der L'Hombre in die Hinterhand kömmt, so muß man seinen Mitspieler so bald als möglich wieder an den Stich zu bringen suchen.

Gesetze des Spieles.

a. Allgemein-gültige Gesetze.

Unter den allgemein gültigen Gesetzen verstehen wir die, welche jederzeit in Anwendung gebracht werden müssen, während andere gewöhnlich da nicht sehr strenge beobachtet werden, wo man freundschaftlich spielt; wir werden diese daher später besonders angeben.

Die Karten müssen jederzeit verdeckt gemischt werden.

Wer abheben soll, muß wirklich einige Blätter abheben, und zwar mindestens 3; eben so muß er auf der untern Hälfte wenigstens 3 liegen lassen.

Es müssen jedes Mal drei Karten gegeben werden.

Es darf beim Spiele nichts vorgehen, was auf das Gewinnen des Einen oder auf das Verlieren des Andern nur den entferntesten günstigen oder ungünstigen Einfluß hat, und wodurch die Karten in der Hand des Einen oder des Andern verrathen werden können, es mag aus Unachtsamkeit, Unwissenheit, Irrthum oder Absicht geschehen. Eine jede Handlung, wodurch dieses allgemeine Gesetz verletzt wird, muß einer für diesen Fall schon bestimmten, oder analog zu bestimmenden Strafe unterworfen werden. Die Handlungen, wodurch dieses geschehen kann, sind in den hier folgenden Gesetzen angegeben; aber auch auf die nicht namhaft gemachten Fälle findet die Anwendung dieser Gesetze Statt, und es gründen sich daher auf jenes allgemeine Gesetz des L'Hombrespiels alle nachfolgenden besondern Gesetze, die in der Natur des Spieles liegen.

Sind zu Anfange des Spieles zwei gleiche oder ganz fremde Karten im Spiele, oder fehlt eine Karte, und man bemerkt es während des Spieles, so ist das Spiel ungültig; ist es aber schon zu Ende und der L'Hombre hat 5 Stiche, so ist das Spiel gültig; eben so, wenn ein Gegner schon zur Codille hinreichende Stiche hat.

Liegt während des Gebens eine Karte umgekehrt, so steht es dem, welchem sie zukömmt, frei, ob er sie behalten will oder nicht; ist es aber ein schwarzes As, so muß von Neuem gemischt und gegeben werden.

Finden sich beim Geben mehrere umgekehrte Blätter, so muß von Neuem gegeben werden.

Bemerkt man im Talon eine umgekehrte Karte, ehe die Spieler sich erklärt haben, ob und was sie spielen wollen, so wird nochmals gemischt und gegeben.

Hat einer eine Frage oder ein Solo, und es findet sich beim Kaufen eine umgekehrte Karte in dem Talon, so schadet es nichts; finden sich aber mehrere, so ist das Spiel ungültig.

Vor allen Dingen ist es nöthig, daß ein Jeder, sobald die Karten gegeben sind, nachsehe, ob er seine 9 Karten richtig habe; hat Einer zu viel oder zu wenig und giebt es nicht an, ehe das Spiel angefangen wird, so gereicht es ihm immer zum Nachtheile; wie? davon später.

Wenn der Geber vergeben hat, d. h. wenn er sich selbst oder einem Andern mehr oder weniger als 9 Karten gegeben, oder im Talon eine Karte umgekehrt gelegen hat, so darf er selbst nicht spielen.

Wenn der Geber sich mehr oder weniger als 9 Karten gegeben hat, einer von den andern Spielern sagt ein Solo an, der Geber überbietet mit Solo-Couleur, Grandissimo oder Nullissimo, die andern beiden Spieler kaufen und werfen ihre weggelegten Karten durcheinander, so daß nun die Sache nicht mehr völlig hergestellt werden kann, ob sich gleich beim Kaufen die Unrichtigkeit der Karten zeigt; so hat

a. Der, welcher zuerst Solo ansagte, sein Spiel und das Bête gewonnen und

b. muß der Kartengeber ein Bête setzen und den beiden andern Spielern den angesagten Solo-Couleur, Grandissimo oder Nullissimo bezahlen.

Hat ein Spieler mehr als 10, oder weniger als 8 Karten, so gilt das Spiel nicht, sondern es wird von Neuem gegeben.

Spielt der L'Hombre Solo, und es findet sich, daß eine Karte im Talon fehlt, so schadet es nicht, sondern der L'Hombre spielt sein Spiel, weil er den Talon nicht in seiner Hand gehabt hat und also an der Unrichtigkeit des Spieles nicht Schuld ist; fehlen aber mehr als eine Karte, so wird von Neuem gegeben.

Macht Einer eine Frage, und es fehlt eine Karte im Talon, so gilt das Spiel nicht, und es wird von Neuem gegeben, weil der L'Hombre den Talon in Händen gehabt hat, und man nicht wissen kann, wer den Fehler machte.

Wenn der, welcher die Karten gegeben hat, Solo spielt und es fehlt im Talon eine Karte, so gilt das Spiel nicht, und es wird nochmals gegeben, jedoch kein neuer Kartenstamm gesetzt.

Wenn Einer, der 10 Karten erhalten hat, ein Solo ankündigt, so gilt das Spiel nicht, er muß Bête setzen und die Honneurs dafür bezahlen; hat er die Farbe, worin er spielen will, schon genannt, so muß er auch die etwaigen Madators bezahlen. Alle andern Spielarten, nur nicht Solo, kann man mit 10 Karten machen, man muß es aber melden, ehe man sein Spiel ansagt; unterläßt man dies, so muß man Bête setzen.

Mit 8 Karten kann man Solo spielen; man muß es aber vorher anzeigen; thut man es nicht, und die andern Spieler finden, daß eine Karte im Talon übrig ist, so gilt die vorige Regel; man muß die Spesen für Solo und die Matadors bezahlen. Die Vole kann man mit 8 Karten nie machen.

Wer zu viel oder zu wenig Karten erhalten hat, muß es anzeigen und sagen, ich frage oder ich passe mit 8 oder 10 Karten: diese Erklärung muß erfolgen, bevor Er oder ein Anderer von dem Talon neue Karten nimmt, oder bevor das Spiel angefangen wird; in jedem Unterlassungsfalle muß der Inhaber der unrichtigen Karte Bête setzen.

Wer nach dem Weglegen eine unrichtige Anzahl Karten hat, setzt Bête, und der L'Hombre hat sein Spiel gewonnen; auch Der, welcher die Karten gegeben hat, kann auf diesen Fall sein Spiel gewinnen.

Wer 8 oder 10 Karten hat, kann Tourné und Casco spielen, nur muß er es vorher anzeigen; der Kartengeber darf aber nicht spielen.

Hat einer von dem Talon zu viel oder zu wenig Karten genommen, sie aber noch nicht besehen oder unter sein Spiel gemischt, so kann das Versehen wieder gut gemacht werden; hat aber der Folgende auch schon Karten genommen und auf sein Spiel gelegt, so daß der Fehler des Vorsitzenden nicht mehr in Ordnung zu bringen und das Spiel herzustellen ist, oder hat er sie auch nur besehen, so muß Jener Bête setzen, und das Spiel ist ungültig.

Giebt ein Spieler eine unrichtige Zahl Karten an, die er von dem Talon genommen hat oder die noch übrig bleiben, der Folgende nimmt diese aber auf guten Glauben an und erhält dadurch ein unrichtiges Spiel, so setzt nicht der Erste, wohl aber der Letzte ein Bête, weil es seine Sache war, den Talon nachzuzählen.

Wenn in einem Spiele zwei Spieler eine uurichtige Anzahl Karten haben, oder sonst Fehler machen, die ein Bête nach sich ziehen, so müssen auch Beide Bête setzen.

Wenn ein Spieler eine unrichtige Anzahl Karten in der Hand hat, oder eine Farbe verläugnet, oder sonst wegen eines Versehens bei dem Spiele Bête setzen muß, so hat der L'Hombre allemal sein Spiel gewonnen,

ohne daß er nöthig hat, auszuspielen. Macht aber der L'Hombre ein ähnliches Versehen, so hat er sogleich sein Spiel verloren und muß die Honneurs und Matadors bezahlen.

Hat ein Spieler die Karten eines Andern genommen, so gilt das Spiel nicht.

Der Vorhand gebührt das erste Spiel, und dieses Recht drückt sie durch die Erklärung aus: ich frage. Will der Folgende ein Fragespiel in der Couleur machen, so muß der Erste es ihm überlassen, und dieses wird durch die Erklärung: ich passe, ausgedrückt; oder er muß es selbst spielen, oder ein höheres Spiel bieten, Tourné, Obscur u. s. w. Ist nun zwischen den beiden ersten Spielern entschieden, was der Eine oder der Andere spielen will, oder ob der Eine oder der Andere paßt, dann erst ist es dem Dritten, d. i. der Hinterhand erlaubt, sich zu erklären, ob er ein höheres Spiel unternehmen oder passen will.

Wer gesagt hat: ich passe, der kann weiter kein Spiel unternehmen.

Wenn Einer sagt: ich frage, und die andern passen, so kann er nun nicht mehr Solo spielen, wohl aber eine andere Spielart, Tourné, Obscur u. s. w. wählen.

Ist die Spielart gleich anfangs ausdrücklich genannt und gesagt worden, ich frage in Couleur, oder ich spiele Tourné u. s. w., so kann er seine Erklärung nicht zurücknehmen oder ein anderes Spiel wählen, sondern er muß bei der genannten Spielart bleiben.

Die Vorhand spielt stets zuerst aus; nach einem jeden Stiche aber der, welcher den Stich erhalten hat.

Es muß Niemand eine Karte ausspielen, oder zugeben, ehe die Reihe an ihn kömmt, weil das Spiel dadurch verrathen wird; geschieht es aber dennoch und zwar wiederholt, so vereinigen sich die beiden andern Mitspieler und setzen für die Zukunft eine Strafe fest, um Jenen zur Aufmerksamkeit zu zwingen.

Sobald bei dem Ausspielen eine Karte aus der Hand des Spielers ist, und offen auf dem Tische liegt, darf sie nicht wieder zurückgenommen werden.

Wenn einer der beiden andern Spieler eine falsche Karte zugäbe, und die Farbe dennoch zu bedienen hätte, so kann er seine Karte zwar wieder zurücknehmen; hat er aber noch mehrere von dieser Farbe in Händen, so darf er zur Strafe nicht überstechen, sondern er muß eine niedrige zugeben. Hätte der Letzte auch schon eine Karte darauf gegeben, der Vorsitzende bemerkte aber sein Versehen und nähme seine Karte wieder zurück, so kann der Folgende seine Karte wieder zurücknehmen und nach Gefallen

eine andere höhere oder niedrigere zugeben, weil das Versehen des Ersten ihm nicht nachtheilig sein kann. Ist der Stich aber schon weggelegt und von neuem ausgespielt, so kann das Versehen nicht mehr verbessert werden, sondern der, welcher eine falsche Karte zugegeben, setzt Bète, und der L'Hombre hat sein Spiel gewonnen, ohne daß er nöthig hat, weiter zu spielen.

Wer ein angesagtes und behaltenes Spiel wieder aufgiebt, oder ein unternommenes Spiel verliert, bezahlt einem jeden Mitspieler eben so viel, als er würde erhalten haben, wenn er es gewonnen hätte, und setzt Bète, aber nur wenn er das Spiel wirklich gespielt hat, bezahlt er die Matadors.

Die Regel, bei dem Spiele nichts zu sagen, wodurch es irgend verrathen werden könnte, darf nie verletzt werden. Bemerkungen, wie z. B.: diese Farbe ist schon heraus; der König ist schon weg; spielen Sie diese Farbe aus; lachiren Sie, und dergleichen, sind also durchaus nicht erlaubt, und es ist dem Uebereinkommen der Spieler überlassen, auf diese Fehler eine Strafe zu setzen. Streng genommen muß dafür Bète gesetzt werden, weil sehr oft der Gewinn und Verlust eines Spieles von einer solchen Aeußerung abhängt.

Der L'Hombre muß die Trumpffarbe nennen, ehe er von dem Talon eine Karte genommen hat: versäumt er dies, so haben die Mitspieler das Recht, eine Farbe zu nennen, worin er spielen muß; nennt jeder Mitspieler eine andere Farbe, so gilt die Farbe dessen, der dem L'Hombre zur rechten Hand sitzt. Wenn der L'Hombre aber die neuen Karten noch nicht besehen hat, kann er von seinen weggelegten Karten so viele als er braucht, wieder zurücknehmen.

Hat der L'Hombre seine neugenommenen Karten zwar schon besehen, aber die Trumpffarbe noch nicht genannt, ein anderer Mitspieler es aber gethan, so muß er in der Farbe spielen, welche der Mitspieler genannt hat und darf von seinen weggelegten Karten keine wieder zurücknehmen.

Hat der L'Hombre seine neugenommenen Karten schon besehen, erinnert sich aber dabei, daß er die Trumpffarbe noch nicht genannt und er thut es noch, ehe ein Mitspieler es rügt, so ist es kein Fehler.

Jeder Spieler muß sich nicht eher erklären, als bis ihn die Reihe trifft. In diesen Fehler fällt namentlich die Hinterhand sehr oft. Die beiden Ersten müssen sich vereinigt haben, bevor der Dritte das Recht hat, sich zu erklären, das angesagte Spiel zu überbieten, oder zu passen.

Erklärt sich ein Spieler zu früh und wird dadurch das Spiel dergestalt verrathen, daß einem Mitspieler ein offenbarer Nachtheil daraus erwächst, so muß der Bète setzen, welcher sich zu früh erklärte.

Niemand darf ausspielen, ehe die Reihe an ihm ist.

Nennt der L'Hombre zwei Farben, so gilt die zuerst genannte.

Nennt Einer eine Farbe, ohne dabei zu sagen, daß er fragen will, oder wenn einer der Vorsitzenden schon gefragt hat, so ist er gezwungen, in der angezeigten Farbe Solo zu spielen.

Es ist nicht erlaubt, wenn alle drei Spieler gepaßt haben, den Talon durchzusehen; dadurch wird nicht nur das Spiel aufgehalten, sondern man kann auch aus dem Finden oder Nichtfinden der As, die Spielmethode der Andern errathen.

Wenn die Spieler den L'Hombre übereilen und Karte geben, ehe er die Honneurs fordern kann, so darf er es nachher noch thun, ausgenommen, wenn er selbst die Karten gegeben, abgehoben, oder schon Karten von dem neuen Spiele besehen hat.

Für das Spiel und Bète kann der L'Hombre die Bezahlung fordern, wenn auch das folgende Spiel schon gespielt wird; ein Gleiches können auch die Mitspieler thun, nur für die andern Honneurs nicht. Hat aber ein Anderer schon das Bète gewonnen, so behält es dieser.

Bei einem Solo kann der L'Hombre sich die Stiche der Andern vorzeigen lassen, aber dann nicht auf die Vole spielen. Bei andern Spielen darf man die Stiche der Anderen nicht besehen.

Wenn Einer Solo spielt und ein so gewisses Spiel hat, daß er die Karten auflegt, so können die Andern doch verlangen, daß er die Farbe nenne, weil es möglich ist, daß er dennoch eine Farbe für die andere nennt.

Wenn einer der Mitspieler, entweder zu Anfang oder gegen das Ende des Spieles seine Karten auflegt, weil er glaubt und behauptet, daß der L'Hombre sein Spiel gewiß verloren habe, es wäre aber nach der Lage des Spieles noch ein Fall möglich, daß der l'Hombre sein Spiel hätte gewinnen können, so muß es ihm, ohne daß er nöthig hat, weiter zu spielen, gewonnen gegeben werden, und der Mitspieler, welcher unvorsichtig die Karten aufgelegt hat, muß Bète setzen.

Werden aus dem Talon nicht alle Karten genommen, so darf kein Spieler die übrig gebliebenen besehen.

Wer eine Farbe verleugnet, setzt Bète, und der L'Hombre hat sein Spiel gewonnen.

Wenn während des Spieles ein Fehler gemacht wird, kann derselbe so lange noch verbessert werden, bis der Stich zusammengelegt und der folgende ausgespielt worden ist; geschah dies aber schon, so darf die Verbesserung nicht mehr Statt finden, und der Fehler wird nach den Gesetzen bestraft.

Der L'Hombre muß sein Spiel werfen, ehe er Antheil an dem ersten Stiche genommen, d. h. ehe er eine Karte ausgespielt oder als Zweiter oder Dritter zugegeben hat: im entgegengesetzten Falle muß er spielen.

Wenn der L'Hombre die sechste Karte ausspielt, nachdem er bereits die ersten fünf Stiche gemacht hat, so ist dies eine Erklärung, daß er die Vole machen will, und er muß dann auch darauf spielen.

Wenn ein Gegenspieler bei einer unternommenen Vole eine Karte vor der Hand und außer seiner Reihe zugiebt, oder etwas dem Spiele Nachtheiliges spricht, so ist es dem L'Hombre überlassen, ob er fortfahren, oder sich der Vole begeben will.

Wenn der l'Hombre auf die Vole spielt und es wird bei dem sechsten oder auch letzten Stiche bemerkt, daß ein Gegner zu viel oder zu wenig Karten hat, so hat er die Vole gewonnen, ohne daß er nöthig hat, bis zu Ende fortzuspielen; wird es aber vor dem sechsten Stiche bemerkt, so kann der L'Hombre die Vole nicht machen.

Wenn der L'Hombre die Vole unternimmt, aber nicht ausführt, so werden ihm beim Bezahlen die Honneurs für das Spiel, cinq premiers und Matadors zu gute gerechnet.

Wenn ein Gegner eine Farbe verleugnet hat, und es wird vor dem sechsten Stiche entdeckt, so setzt er Bète, der L'Hombre kann aber nicht auf die Vole spielen. Wird es hingegen später entdeckt, so hat der L'Hombre die Vole gewonnen, wenn auch der Fehler schon früher gemacht wäre. Hat der l'Hombre die Farbe verleugnet und auf die Vole gespielt, so hat er das ganze Spiel verloren.

Wer Obscur spielt, darf nur ein einziges schwarzes As zurückbehalten, und muß 8 Karten nehmen; hat er kein schwarzes As, so muß er 9 Karten nehmen, oder er kann auch eine Force, Manille, oder jede andere ihm beliebige Karte behalten und 8 neue Karten dazu nehmen.

Wenn ein Spieler neue Karten vom Talon genommen und besehen hat, so darf er die weggelegten nicht wieder besehen. Indessen spielt man häufig so, daß der L'Hombre die weggelegten Karten so lange noch immer besehen kann, bis ausgespielt worden ist; dann aber nicht mehr.

Zeigt der L'Hombre seine Karten, und verlangt, daß er das Spiel gewonnen habe, die Mitspieler sehen aber noch eine Möglichkeit, daß es verloren gehen kann, so muß der L'Hombre mit dem Spiele fortfahren, und zwar zuerst die Karte ausspielen, welche von den Gegenspielern, besonders von dem ihm zur rechten Hand sitzenden, verlangt wird.

Wenn die Karten schon zusammengemischt sind, kann kein Spieler wegen eines Fehlers beim vorigen Spiele bestraft werden.

Fragt Jemand, welche Farbe Trumpf ist, und sein Gehülfe nennt eine unrechte Farbe, mit welcher der Erste coupiren soll, so darf er die Karte nicht wieder zurücknehmen; hat aber der L'Hombre ihn hintergehen wollen, so kann er das Blatt zurücknehmen, und wenn er will, mit einem wirklichen Trumpfe stechen.

Ein einmal zugegebenes Blatt darf nicht zurückgenommen werden, es sei denn, daß man die Farbe bekennen muß.

Wer vor der anfangs festgesetzten Zeit aus Verdruß das Spiel verlassen will, muß Kartengeld zahlen, und hat keinen Anspruch auf Gewinn, rufen ihn indeß wichtige Geschäfte ab, so werden die Bête entweder ein ander Mal abgespielt oder getheilt.

Hat man neben einem der höchsten Matadore keinen andern Trumpf in der Hand, so braucht man den Matador nicht zuzugeben, wenn ein kleiner Trumpf oder ein niedriger Matador ausgespielt wird; eben so wenig, wenn man in der Hinterhand sitzt, und die Mittelhand giebt einen höhern Matador zu, sondern lediglich dann, wenn ein höherer Matador angespielt wird; die Spadille kann man also verläugnen, so lange man will, die Atouts aber, die man etwa noch daneben hat, muß man bedienen.

In der Vorhand kann man jederzeit das Spiel selbst spielen, welches von der Nachhand angesagt wird.

Nach jedem Spiele werden die Spesen, Matadors u. s. w. bezahlt, und wer dies nicht aus eigenem Antriebe thut, kann von den Mitspielern daran erinnert werden.

Freundschaftliche Gesetze.

So nennen wir, nach dem, was wir als Einleitung des vorhergehenden Abschnittes sagten, die Gesetze, die bei dem Spiel unter Fremden, an öffentlichen Orten namentlich, in aller Strenge zur Ausübung kommen, bei denen man es aber im freundschaftlichen Kreise nicht so genau nimmt.

Die Spesen muß sich der Gewinner einfordern, ehe die Karten zum folgenden Spiele abgehoben sind; wer dies unterläßt, verliert seinen Anspruch. Dabei muß jedoch bemerkt werden, daß der L'Hombre, welcher sein Spiel gewinnt, nicht nöthig hat, die Spesen von jedem einzelnen Gegenspieler besonders einzufordern, sondern daß es genügt, wenn er es laut anzeigt, wie viel sie betragen.

Man bezahlt dem L'Hombre nur so viel Spesen als er fordert; vergißt er etwas zu fordern, so haben die Gegenspieler nicht nöthig, es nachzuzahlen.

Wenn der L'Hombre, nachdem er gekauft hat, den Talon so ungeschickt

wieder hinlegt, daß die Karten ganz oder theilweis zu sehen sind, oder daß sie dadurch in eine andere Ordnung kommen, so setzt er Bête; thut dies ein anderer Spieler, so setzt dieser Bête, und der L'Hombre hat sein Spiel gewonnen.

Wer außer der Reihe irgend eine Karte anspielt, welche dem l'Hombre zum Nachtheil gereichen kann, setzt Bête, der L'Hombre hat aber durch dies Versehen sein Spiel nicht gewonnen, sondern es muß ausgespielt werden.

Zeigt ein Gegenspieler seine Karten auf, ehe das Spiel beendigt ist, so setzt er Bête, und der L'Hombre hat sein Spiel gewonnen; dies erleidet jedoch eine Ausnahme, wenn der Gegenspieler unbedingt alle noch übrigen Stiche machen muß.

Um zu zeigen, wie viele verschiedene Fälle sich in jeder Beziehung bei dem L'Hombre zutragen können, führen wir hier einen Streit an, der vor einiger Zeit durch die Berliner Zeitung zur Entscheidung kam, wenn man nämlich widersprechende oder doch wenigstens von einander abweichende Urtheile eine Entscheidung nennen kann:

A. B. C. spielen L'Hombre.

C hat gegeben.

A fragt in der Vorhand.

Ehe sich B erklärt, sagt C Solo, und A paßt.

Hierauf sagt B, er habe 10 Karten erhalten, und C darf also nicht spielen.

Hier fragt sich nun: Muß A bei diesen Umständen seine Frage spielen, oder ist er davon durch das von ihm genehmigte Solospiel des C entbunden?

Das Resultat der eingegangenen Meinungen über die Entscheidung dieses besonderen Falles, war nach der Mehrheit der Stimmen folgendes:

A muß seine Frage behalten und spielen.

Man führte folgende Gründe an:

„Es ist beim L'Hombre allgemein angenommen worden, daß, wenn der Eine, anstatt 9 Karten 10 Karten erhalten hat, hierdurch das Spiel keineswegs aufgehoben wird. Derjenige, welcher die Karten vergeben hat, wird dadurch bestraft, daß er selbst nicht spielen darf. Wenn nun A, B, C mit einander spielen, A in der Vorhand frägt, und C, ehe sich B erklärt hat, Solo ansagt, welches aber dadurch, daß B angiebt, er passe mit 10 Karten, die C gegeben hat, als nicht existirend angesehen, das ganze Spiel aber dadurch keineswegs ganz aufgehoben wird; so folgt ganz natürlich, daß A seine Frage ausführen muß. Ein Beispiel wird dies noch

deutlicher machen: A hat in der Vorhand ein unverlierbares Solo, C sagt in der Hinterhand, bevor sich B erklärt hat, Solo Couleur; C darf aber, nach Erklärung des B, daß er 10 Karten habe, nicht spielen; A wird nun auf keinen Fall auf sein Solo Verzicht thun. Was in dem einen Fall billig ist, das ist in dem andern gerecht."

Eine andere Meinung war folgende:

„A hat die Wahl, ob er seine Frage spielen will, oder ob C von Neuem die Karte geben soll. Denn dadurch, daß C zu voreilig Solo sagte, hat Keiner Nachtheil, als A, wenn er spielen will, indem B nun mit dem Kaufen sich danach richten kann, und C mehr kaufen läßt, weil er die Spadille oder Baste bei ihm vermuthen muß. Will sich A dies gefallen lassen, so giebt er seinen Gegnern einen großen Vortheil; aber gezwungen kann er nicht werden, diesen seinen Gegnern einzuräumen.

Bei näherer Prüfung scheint Herr von Abenstein in seinem Spielalmanach das richtigste Urtheil gefällt zu haben, indem er sagt: der erste Ausspruch ist wider die Gesetze des Spieles, und der zweite unzureichend. Es ist ein allgemeines Gesetz, daß ich nicht genöthigt werden kann, unschuldigerweise für den Fehler eines Andern zu büßen. Aus diesem Gesetze ergeben sich folgende Rechte:

Durch die zu frühe Erklärung des C ist das Spiel des A offenbar verrathen, und B und C wissen nun, was sie zu thun haben, um den A desto gewisser bête zu machen. A kann also nicht verbunden sein, seine Frage zu spielen. Die angeführte Analogie, daß A in einem ähnlichen Falle sich ein unverlierbares Solo nicht nehmen lassen würde, findet gar keine Anwendung. Daß zwar A. sobald B das Kartenvergeben des C angezeigt, wieder in sein Recht tritt, das erst angesagte Spiel auszuführen, wird Niemand bestreiten; aber Niemand kann gezwungen werden, sein ihm zustehendes Recht auszuüben, weil das Recht keine Pflicht ist, und ich wohl dem erstern, nicht aber der letztern entsagen kann. Wäre es des A Pflicht, in dem vorliegenden Falle seine Frage zu spielen, so müßten B und C das Recht haben, ihn zu seiner Pflicht zu zwingen. Dieses Recht haben sie zwar gehabt, aber sie haben es dadurch verloren, daß C durch seine spielwidrige Erklärung die Lage der Karten zum offenbaren Nachtheil des A verrathen hat; A ist also wohl berechtigt, aber nicht verpflichtet, seine Frage zu spielen.

Die zweite Entscheidung, nach welcher dem A freigelassen wird, zu spielen, oder nicht zu spielen, ist richtiger, und muß auch dann gelten, wenn A Solo, oder sonst ein Spiel angesagt hätte. Es ist aber bei beiden Beantwortungen auf Entschädigung des B nicht Rücksicht genommen wor-

den, obgleich derselbe, wenn A nicht spielt, ein Bête verliert, das A höchst wahrscheinlich gemacht haben würde, wäre C nicht so voreilig gewesen; C hat daher unbedenklich die Strafe des Bête verwirkt. Der richtigste Ausspruch über den Vorfall ist daher: dem A steht es frei, sein angesagtes Spiel, es sei, welches es wolle, zu spielen oder nicht zu spielen, und C muß Bête setzen.

Anhang.

Von dem L'Hombre unter vier Personen.

Man spielt das L'Hombre jetzt häufiger unter 4 als unter 3 Personen, indem man dabei die Annehmlichkeit hat, wechselsweise einen Moment pausiren zu können.

Die Regeln und Einrichtungen sind hier ganz dieselben, wie unter 3 Spielern, indem der Vierte jederzeit ein Spiel zusieht, König, Mohr ist; dennoch nimmt auch er einigen Antheil an dem Spiele, und zwar dadurch, daß er zum Geben abhebt, indem jederzeit der dem Kartengeber links Sitzende Mohr ist, — daß er die weggeworfenen Karten zusammennimmt, nach beendigtem Spiele sie mischt, und vor seinen linken Nachbar offen hinlegt, dadurch Couleur zu machen.

Findet er, daß der Talon falsch ist, d. h. daß er mehr oder weniger als 13 Blätter hat, so ist er berechtigt, dies anzuzeigen, und weil nicht annoncirte falsche Karten jederzeit ein Bête nach sich ziehen, wird er seines eigenen Vortheils wegen wohl daran thun, die Rüge der falschen Karten nicht zu unterlassen.

Haben alle 3 Spieler gepaßt, und man spielt mit dem Mohr, d. h. nicht mit der Person, sondern mit dem Spiele, so steht es dem vierten Spieler frei, ob er denselben nehmen will, oder nicht.

Thut er es, so zählt er zunächst den Talon; findet er die richtigen 13 Blätter, so besieht er sie, wirft die 4 Blätter weg, die ihm am wenigsten conveniren, gewöhnlich aber so, daß er sich dadurch eine Renonce macht, und meldet dann, in welcher Farbe er spielen will.

Zuweilen spielt man so, daß der Mohr, um sein Spiel zu gewinnen, nur 5 Stiche zu machen braucht, häufiger aber ist es, daß er 6 Stiche machen muß. Wenn man sich darüber verabredet, mit dem Mohr zu spielen, muß man dabei zugleich die zum Gewinn erforderliche Anzahl Stiche mit ausmachen; ist darüber nichts ausdrücklich bestimmt, so gelten 5 Stiche als gewonnen, macht man diese aber nicht, so ist man codille.

Bei 6 Stichen als Mohr ist man mit 5 Stichen remie und erst mit 4 Stichen codille.

Die 3 Gegenspieler thun ihre Stiche zusammen.

Spielt man gegen den Mohr, so ist es Hauptregel, jederzeit die Farbe anzuspielen, von der man weiß oder doch wenigstens vermuthen kann, daß er sie mit Trumpf stechen muß.

Geht der Rock, so muß der Mohr an den Gewinner ebenfalls 10 oder 12 Marken bezahlen, an dem Gewinn oder Verlust der andern Spiele nimmt er indeß für gewöhnlich keinen Theil; in einigen Gegenden aber spielt man so, daß der Mohr die Spesen eben so mit bekömmt oder bezahlt, wie die wirklichen beiden Gegenspieler. Auch dies gehört zu den Punkten, die vor Beginn des Spieles regulirt werden müssen; hat man darüber nichts ausgemacht, so zahlt und gewinnt der Mohr nicht mit.

Kauf-Quadrille.

An dieser Art des Spieles nehmen alle 4 Personen zugleich Theil.

Jeder Spieler erhält 8 Karten, 3, 3 und 2.

Im Talon bleiben 8 Blätter liegen.

Die Ansagen finden ganz so Statt, wie bei dem gewöhnlichen L'Hombre, jeder Spieler aber legt seine Stiche für sich, und der L'Hombre gewinnt sein Spiel, sobald er mehr Stiche hat, als irgend einer der Gegenspieler; folglich kann er es mit 3 Stichen gewinnen, wenn die übrigen 5 Stiche zu 2, 2 und 1 vertheilt sind.

Remie ist es, wenn einer der Gegenspieler eben so viel Stiche hat, als der L'Hombre, codille, wenn einer mehr Stiche hat, als der L'Hombre.

Bei dieser Spielart muß man mit noch größerer Vorsicht kaufen, und wer keine entschiedene Aussicht zum Gegenspiele hat, thut besser, das Kaufen seinen Mitspielern zu überlassen, namentlich aber der Erste; hat man aber einen Trumpf, und von einer andern Farbe ebenfalls nur ein Blatt, so thut man gut, dies fortzuwerfen, um sich eine Renonce zu machen, die man dann bei dem Feinde stechen kann.

Eine Hauptregel der Gegenspieler ist hier noch mehr wie unter Dreien, Einem unter sich viele Stiche zuzuwenden, damit wo möglich eine Codille herauskömmt; deshalb müssen sie nie ohne Noth einem Freunde, der schon Stiche hat, einen Stich abstechen, und aus ihrer Hand in dessen Force-Farben stets die höchsten Blätter zuwerfen.

Quadrille ohne Kauf.

Diese Spielart des L'Hombre ist zwar fast ganz außer Gebrauch gekommen, indeß glauben wir doch, daß es unsern Lesern nicht unangenehm sein wird, wenn wir ihnen Gelegenheit geben, sie kennen zu lernen.

Jeder der 4 Spieler erhält 10 Karten, welche zwei Mal zu 3 und zwei Mal zu 2 Blättern gegeben werden.

Diese Spielart hat große Aehnlichkeit mit dem deutschen Solo, und nur wenige verschiedene Spiele; diese sind:

Frage oder Obscur. Wer spielen will, nennt einen König in einer andern Farbe, als der, welche er zu Trumpf macht, und die er ebenfalls nennt, und wer diesen König in der Hand hat, wird sein Gehülfe. — Der Trumpf so wie die helfende Nebenfarbe dürfen erst genannt werden, wenn dem Ansagenden die Frage gelassen ist. — Beide Spieler zusammen müssen 6 Stiche machen; bekommen sie nur 5, so sind sie remie, machen sie nur 4 oder noch weniger Stiche, so sind sie codille verloren. In den Gewinn theilen sich Beide gleich, und eben so bezahlen sie auch bei dem Verlust gleich; macht aber der Ansagende nur 2 Stiche, so bezahlt er sowohl Bète als Spesen allein. — Für eine Frage zahlt man 1 oder 2 Points.

Mediateur. (Vermittler.) Wenn man ohne fremde Hülfe spielen will, so läßt man sich für irgend ein schlechtes Blatt, das man in der Hand hat, einen König von einer Nebenfarbe geben, und wenn man vielleicht alle drei Könige hat, eine Dame, denn einen Trumpf darf man nicht eintauschen. Wer diesen König in der Hand hat, legt ihn offen auf den Tisch, und erhält dafür das Tauschblatt verdeckt. Man muß hier eben so wie bei dem Obscur 6 Stiche machen, und ist mit 5 Stichen remie, mit 4 codille. — Mediateur wird mit 2 oder 4 Marken bezahlt, der aber, der das gerufene Hülfsblatt gab, zahlt nichts; geht das Spiel verloren, wird er aber eben so bezahlt, wie die andern beiden Mitspieler.

Forcé partout. Man zeigt die beiden schwarzen As auf, und nennt dann einen König, der aus seiner Hand Trumpf macht, wozu man gewöhnlich die Farbe wählt, in der man am schwächsten ist, weil sich daraus vermuthen läßt, daß der Gehülfe darin um so stärker sein werde. — Auch hier muß man die gleiche Anzahl Stiche wie bei den zuerst genannten Spielen machen. — Bezahlt werden 3 oder 6 Marken.

Solo. — Dies Spiel muß man ohne irgend eine Hülfe, lediglich mit den in die Hand bekommenen Karten machen. Bezahlt wird der Solo mit 4 oder 8 Points.

Von dem L'Hombre unter zwei Personen.

Man spielt das L'Hombre zuweilen, obgleich sehr selten, auch unter zwei Personen; Werth der Karten, Ansagen, Spielregeln sind im Allgemeinen ganz so, wie bei dem gewöhnlichen L'Hombre unter drei und vier Personen, die Spielart aber ist zweifach, und zwar entweder:

a) Man legt aus den Karten eine rothe Farbe ganz weg, so daß nur 30 Blätter übrig bleiben. — Jeder der Spieler erhält 8 Karten, zu 3, 3 und 2; — im Talon bleiben also noch 14 Blätter liegen. — Zum Gewinn sind 5 Stiche erforderlich; 4 sind remie, weniger als 4 codille. — Spielt man mit dem Mohr, so wird dieser nur mit 7 Stichen gewonnen, bei dem Verlust aber jederzeit codille. — Oder:

b) Man behält von einer rothen Farbe die Ponte und die Manille zurück, so daß also das Spiel 32 Blätter enthält. (Gewöhnlich wählt man dazu Carreau). — Jeder Spieler bekömmt 10 Blätter, und zwar 3, 3, 2 und 2; — im Talon bleiben 12 Blätter liegen; — angesagt und gekauft wird wie gewöhnlich; — Carreau ist immer die beste Farbe; — man muß 6 Stiche machen, um das Spiel zu gewinnen, 5 sind remie, 4 und weniger codille. — Der Mohr muß 8 Stiche machen, und wird nur codille verloren.

Die übrigen 3 Farben sind leicht zu spielen, bei Carreau muß man aber besonders aufmerksam sein, denn weil davon nur die 4 höchsten Matadore im Spiele sind, kann man leicht zu kurz kommen, wenn man das Stechen nicht genau berechnet; deshalb sind auch Handkarten zum Gewinn durchaus erforderlich, und man kann sogar das Spiel gewinnen, wenn man alle 4 Matador in der Hand des Andern gegen sich hat.

Das Hundertspiel.

Dieses Spiel, zuweilen auch Hunderteinspiel genannt, ist in vielen Gegenden unter der bürgerlichen Classe der Gesellschaft sehr beliebt.

Es wird mit der sogenannten Trappelierkarte (s. Einleitung) von 36 Blättern gespielt; d. h. bis mit der Sechse.

Die eigentliche Anzahl der Theilnehmer sind vier, und darauf wollen wir hier zunächst Rücksicht nehmen, obgleich man, wie wir später erwähnen werden, auch unter Dreien spielen kann.

Zwei und Zwei spielen als Partei zusammen.

Um die Partnerschaft zu bestimmen, legt man von den vier Farben vier Blätter von verschiedenem Werth verdeckt auf den Tisch, und jeder Theilnehmer zieht davon eines. Die beiden niedrigsten Blätter spielen zusammen, und eben so die beiden höchsten; die Freunde sitzen einander gegenüber; wer das niedrigste Blatt hat, wählt sich den Platz und giebt zuerst; links neben ihn setzt sich das niedrigste Blatt der Gegenpartei.

Abweichend von allen andern Spielen ist ganz besonders die Art, wie Trumpf gemacht wird. Es ist nämlich für jeden der Mitspieler fortwährend die Farbe Trumpf, von welcher das Blatt war, das er bei dem Ziehen um den Platz bekam.

Von dem Kartengeben, dem Ansagen und Ausspielen.

Der Kartengeber läßt abheben und giebt links herum zu drei und drei Blättern.

Bei dem Abheben darf weder der Geber noch der Abheber das unterste Blatt ansehen; wer dies dennoch thut, zahlt eine vorher zu bestimmende Strafe. Außerdem wird nochmals gemischt und abgehoben.

Wirft der Kartengeber aus Versehen ein Blatt um, und der, welchem es zukömmt, will es nicht nehmen, so wird ebenfalls aufgemischt und frisch gegeben.

Wirft ein Spieler ein Blatt um, sei es während des Gebens, sei es nach Beendigung desselben, so muß er es behalten.

Wer die ersten Karten erhielt, ist Vorhand und spielt aus; später immer der, welcher den Stich macht.

Vor der Hand darf nicht zugeworfen und eine ausgespielte Karte nie, eine zugeworfene aber nur dann zurückgenommen werden, wenn man dadurch gegen die Regel gefehlt hat.

Wenn ein Spieler einen Sechsundzwanziger machen zu können glaubt, so zeigt er dies dadurch an, daß er, ehe ausgespielt wird, einen Do aufdeckt.

Glaubt die Gegenpartei, den Sechsundzwanziger verhindern zu könnnen, so sagt sie Contra, wobei sie jedoch kein Blatt aufzudecken genöthigt ist.

Dieses Contra wird zuweilen durch Recontra und Supra contra zwei- und dreifach gesteigert; da dies indeß nicht allgemein üblich ist, muß es vor dem Beginn des Spieles besonders ausgemacht werden.

Wird ein Zweiundfünfziger angesagt, so gelten dabei ganz dieselben Regeln, wie bei dem Sechsundzwanziger.

Wer ausspielt, muß, ehe er dies thut, fragen, ob ein Do aufgelegt wird; vernachlässigt er dies, so darf die Gegenpartei auch nachher noch ansagen, ohne daß das ausgespielte Blatt zurückgenommen werden darf.

Durch das unvorsichtige Ausspielen, ohne vorhergegangene Anfrage, verliert auch der Mitspieler des Fehlenden das Recht, etwas anzusagen.

Es gelten in diesem Spiele nicht nur die eingestochenen Figuren und

gemachten Dos, sondern auch die in der Hand; diese müssen daher angesagt werden, ohne daß man sie ausspielt.

König, Cavall und Bube (der Cavall steht an der Stelle der Dame) und die Dos müssen vor dem Ausspielen angesagt werden; wer dies unterläßt, verliert das Recht, sie zu zählen.

Wenn man drei Figuren gleicher Art angesagt hat, d. h. drei Könige, drei Cavall oder drei Buben, so muß nach dem ersten Stiche, wenn die Gegenpartei es verlangt, angesagt werden, von welcher Farbe das vierte Blatt der gleichen Art ist.

Die Asse, sowohl drei als vier darf man auch nach dem Ausspielen so lange ansagen, als man sie noch sämmtlich in der Hand hat. Wer eines davon ausspielt, ohne sie anzusagen, darf sie nicht mehr zählen. Hätte er indeß vier As, und spielte davon eines vor der Ansage aus, so darf er die drei andern noch melden.

Die Partei, welche falsch ansagt oder anschreibt, wird nach vorhergegangenem Uebereinkommen dafür bestraft; ist indeß bereits wieder gegeben, und der Fehler wird dann erst bemerkt, so gilt die Strafe nicht mehr.

Von dem Werthe der Karten und dem Zählen.

Das höchste Blatt ist das As; dann folgen Cavall, Bube, Zehne, Neune, Achte, Sieben.

Die Sechse ist Do, und jeder mit derselben gemachte Stich wird besonders bezahlt.

Nicht die Zahl der Stiche entscheidet den Gewinn, sondern die Menge der in den Stichen enthaltenen Points.

Das As zählt 6, der König 5, der Cavall 4, der Bube 3, die übrigen Blätter nichts. Die Summe der Augen in allen vier Farben beträgt also 72 Points; dazu kommen für den letzten Stich 6 Points, so daß also, wenn keine besondere Ansage ist, zusammen 78 Points gemacht werden.

Die Dos zählen für gewöhnlich nicht. Später werden wir die Fälle angeben, wo sie zählen.

Außer den Points in den Stichen wird aus der Hand gezählt:

Für drei Aß	30
Für vier As	40
Für drei Dos	10
Für vier Dos	20
Drei Könige, Cavall oder Buben zählen	6
Vier	12

Macht einer der Spieler mit dem Atout-Do den ersten Stich, so zählt er dafür, außer den Augen, welche in dem Stiche sind, 52 Points.

Ein Do, der im Laufe des Spieles gemacht wird, zählt 10, wenn man damit den letzten Stich macht, 20, und mit den 6 Points, die der letzte Stich ohnehin gilt, macht man dadurch einen Sechsundzwanziger.

Macht einer der Spieler die beiden letzten Stiche mit zwei Dos, so zählt er dafür einen Zweiundfünfziger.

Tritt der äußerst seltene Fall ein, daß die drei letzten Stiche auf Dos gemacht werden, so zählt dies 78.

Wer zuerst 100 Points macht, hat die Partie gewonnen, und jeder Gewinner erhält dafür von einem der Gegenspieler eine Marke.

Macht die eine Partei ihre 100 Points, bevor die Gegner 50 haben, so ist dies Partie matsch, und wird mit zwei Marken bezahlt.

Wird unter Vieren gespielt, so zählt man Alles zusammen, was einer oder der andere der beiden Partner macht.

Ein Stich darf erst dann gezählt werden, wenn alle vier Spieler zugegeben haben.

Wenn eine Partei sich aussagt, so gewinnt sie, selbst dann, wenn die Gegenpartei bereits über 100 Points haben sollte.

Bemerkt man nach Beendigung des Spieles, daß beide Parteien mehr als 100 Points haben, ohne daß eine derselben ausgesagt hat, so gewinnt nicht die, welche die meisten Points hat, sondern die, welche nicht gab.

Sagt sich eine Partei aus, ohne die 100 Points wirklich zu haben, so hat sie die Partie verloren, gleichviel, was die Gegenpartei zählt.

Ein gewonnener Sechsundzwanziger wird im Spiel markirt und außerdem mit zwei Marken bezahlt.

Ein verlorener wird von der verlierenden Partei eben so bezahlt.

Bei angesagtem Contra wird die Zahlung verdoppelt, bei Recontra verdreifacht, bei Supracontra vervierfacht.

Ein angesagter Zweiundfünfziger wird mit vier Marken unter gleicher Steigerung bezahlt.

Wenn man einen Sechsundzwanziger ansagt, aber einen Zweiundfünfziger macht, so wird er zwar in den Points als solcher gezählt, aber außerdem nur als Sechsundzwanziger bezahlt.

Alt und Neu oder Rest.

Wenn eine Partei schon sehr nahe am Gewinn steht, aber doch noch einmal gegeben werden muß, um die Partie zu gewinnen, sagt man: Alt

und Neu; d. h. man sagt sich zwar aus, wenn man die hundert Points erreicht, wirft aber nicht, wie es sonst geschieht, danach die Karten zusammen, sondern man spielt gleich auf die neue Partie weiter.

Eine Ausnahme davon macht es, wenn ein Sechsundzwanziger oder Zweiundfünfziger angesagt wird. Ist dies der Fall, so muß die laufende Partie beendigt werden, ohne daß man Rest schreiben darf.

Von dem Gange des Spieles.

Die ausgespielte Farbe braucht nicht bedient zu werden, sondern man darf mit Trumpf stechen, wenn man auch die Farbe hat. Nur wenn Atout gefordert ist, muß auch Atout zugegeben werden.

Man sticht natürlich mit den Trümpfen nur Figuren, weil leere Blätter nichts zählen.

Die Dos sind in mehrfacher Beziehung von Wichtigkeit, obgleich sie die niedrigsten Blätter sind. Namentlich kann man ohne sie weder einen Sechsundzwanziger noch einen Zweiundfünfziger machen.

Ein Zweiundfünfziger durch den ersten Stich kann leicht dadurch verhindert werden, daß der Spieler, welcher zuletzt vor dem Kartengeber sitzt, einen Trumpf einsticht, wenn sein Partner nicht bereits Atout ausgespielt hat.

Von jeder Farbe sind neun Blätter im Spiele; diese muß man genau im Kopfe haben, namentlich aber die Trümpfe genau zählen, und sich namentlich einen zu den letzten beiden Stichen aufzuheben suchen, um damit den Sechsundzwanziger oder Zweiundfünfziger zu verhindern.

Mit dem Trumpffordern muß man sehr vorsichtig sein, denn wenn man so fordert, daß die letzten Trümpfe in der Hand der Gegenpartei bleiben, kann man leicht um die ganze Hülfsfarbe kommen, auf die man gerechnet hatte.

Ist man sehr schwach, so muß man dem Freunde ein starkes Spiel zutrauen, und sich dann möglichst leidend verhalten.

Die Pläne der Gegner zu zerstören, darf man kein Opfer scheuen, und zu diesem Zwecke namentlich auch die Trümpfe nicht schonen.

Abarten des Spieles.

Zu Vieren mit Scat.

Man spielt das Hundertspiel zuweilen mit einem Scat; d. h. sobald abgehoben oder geklopft ist, (wenn der Abheber nicht abhebt, sondern dadurch, daß er auf das ihm hingelegte Spiel Karten klopft, erklärt, daß

sie so, wie sie sind, gegeben werden sollen) legt der Kartengeber die obersten vier Blätter als Scat bei Seite und giebt dann jedem Spieler 8 Blätter, zu 2 und 2.

Wer aus der Hand einen Sechsundzwanziger oder Zweinndfünfziger ansagen kann, thut dies; wer dies nicht kann, sagt: Weiter oder ich passe.

Haben auf diese Weise alle vier Spieler gepaßt, so darf die Vorhand den Scat nehmen, oder, wenn sie nicht will, der Nächste, und so fort, den Scat kaufen; d. h. er nimmt die vier bei Seite gelegten Blätter zu seinen achten hinzu, legt dann vier beliebige hinweg, und sagt nun erst ein Spiel an.

Ein As oder ein König darf nicht weggelegt werden.

Bei dem Weglegen muß der Scatist besonders danach trachten, Renoncen zu bekommen, um die Figuren dieser Farben desto sicherer stechen zu können.

Oft macht man aus, daß die vier Farben einen verschiedenen Werth haben und danach auch verschieden bezahlt werden. Spadi ist dann niedrigste Farbe, und wird mit 1 bezahlt; Denari zweite Farbe, kostet 2; Coppi 3 und Bastoni 4. Der Bastoni-Do heißt der gute Nagel.

Eine Ansage in der höheren Farbe überbietet die in der geringeren, doch nur bei Ansagen aus der Hand. Ist gekauft, so bestimmt der, welcher den Scat genommen hat, die Farbe, und die Bezahlung wird in dieser geleistet, welche zugleich Trumpf ist.

Wer ein Spiel ansagt, zählt die in dem Scat enthaltenen Augen für sich, gleichviel, ob er aus der Hand spielte oder kaufte.

Mehr als vier Personen können an dem Hundertspiel nicht Theil nehmen, denn eine Königstour ist nicht anwendbar. Zu Dreien indeß spielt man in Ermangelung eines vierten Spielers häufig, sowohl mit als ohne Scat.

Unter drei Theilnehmern.

Jeder spielt hier auf eigene Rechnung.

Sagt Einer ein Spiel an, so sind zwar die beiden Andern gegen ihn verbündet, aber Jeder nimmt seine Stiche ein und schreibt für sich an.

Spielt man ohne Scat, so bekömmt Jeder 12 Blätter, zu 6 und 6. Bei dem Scat besteht dieser aus den obersten 3 Blättern des Talons, und die übrigen 33 werden in zwei Würfen zu 6 und 5 ausgegeben.

Das Spiel unter Dreien geht höher, als das unter Vieren, weil der

Verlierer bei diesem nur einen Gegner zu bezahlen hat, bei dem erstern aber zweie.

Alle Regeln, die unter Vieren gelten, finden auch unter Dreien ihre Anwendung.

Ehe man aufhört, sagt man die drei letzten Touren an, wenigstens wenn man im Gewinnst sitzt; dem Verlierenden kann es allenfalls verziehen werden, wenn er plötzlich aufhört.

Imperial.

Das Imperial, ebenfalls französischen Ursprungs, gehört unstreitig zu den interessantesten Spielen unter Zweien, und wenn es dem Piquet noch nicht den Rang abgelaufen hat, so kömmt dies wohl zum größten Theile daher, daß es schwieriger zu lernen ist.

Zu dem Imperial gehört das gewöhnliche Piquetspiel von 32 Blättern.

Der Werth der Karten ist der natürliche, nur mit dem einzigen Unterschiede, daß das As hinter dem Buben rangirt, der König also das höchste Blatt ist.

Der Gewinn des Spieles wird durch markiren entschieden, und wenn man nicht etwas Anderes ausmacht, gehören zu einer Partie 3 Imperiale, zu einem Imperial aber stets 6 Points; um zu markiren, muß man daher zwei große und fünf kleine Marken haben; die sechste Marke ist deshalb nicht nöthig, weil das Spiel dadurch beendigt wird, man sie folglich nicht anzulegen braucht, sondern nur zu melden hat.

Von dem Markiren.

Man markirt:

Für die Mehrzahl der Blätter, welche ganz so gezählt werden, wie im Piquet, und wobei das As ebenfalls 11 zählt, wenn es auf die Zahl der Augen ankömmt; es findet jedoch gegen das Piquet der Unterschied Statt, daß bei gleicher Augenzahl die Vorhand ihre Blätter markirt; — 1 Point.

Für jede Figur, die man in einem Stiche hat, sowohl für die, welche man ausspielt, als für die, welche man dem Feinde abnimmt, 1 Point.

Für die als Atout aufgedeckte Figur ebenfalls einen Point.

Für jeden Imperial (s. d. später) einen Imperial oder 6 Points.

Für die Vole 2 Imperial.

Man pflegt das Imperial mit simple, double, triple, und quadrouple zu spielen, d. h. der Spieler verliert in einer Partie entweder nur einen, oder auch zwei, drei, vier Points.

Quadrouple oder vierfach wird das Spiel gerechnet, wenn der Eine das Spiel gewinnt, ohne daß der Andere einen kleinen Point markirt hat.

Triple oder dreifach ist es, wenn der Verlierende eine oder einige kleine Marken angelegt hat, aber noch keinen ganzen Imperial.

Double oder doppelt wird gezählt, wenn der Verlierende 1 Imperial und 2 kleine Points angelegt hat, — eigentlich auch noch bei 1 Imperial und 3 kleinen Marken, doch thut man wohl, sich darüber vor dem Spiele zu verständigen.

Simple oder einfach zählt es, wenn der Verlierende nur noch 1 Point mehr angelegt hat, als bei double angegeben wurde.

Wenn der Eine einen ganzen Imperial anlegt, oder dadurch einen ganzen bekömmt, daß er zu den bereits angelegten kleinen Marken noch so viel zulegt, als an 6 Points fehlen, so muß der Gegner mit den kleinen Points, die er angelegt hatte, zurückgehen, retiriren.

Einen ganzen Imperial markirt man für 4 Könige 4 Damen, 4 Buben, 4 As, 4 Sieben, so wie für König, Dame, Bube und As in einer Farbe.

Der Kartengeber hat dabei den bedeutenden Vortheil, daß er auch das aufgewählte Atout-Blatt mit zu seinem Imperial zählen kann; hat er z. B. in der Hand 3 As, und er wählt das 4. auf, so legt er dafür einen Imperial an. Die Vorhand hat diesen Vortheil nicht, und darf das Wahlblatt nicht zu ihrem Imperial rechnen.

Figuren sind: König, Dame, Bube, As und Sieben.

Regeln des Spieles.

Um das Geben wird, wie beim Piquet um die Vorhand, abgehoben oder gezogen; wer das höchste Blatt bekömmt, giebt.

Die gewöhnliche Gebart ist zu drei und drei Blättern, man kann jedoch auch zu zweien und zu vieren geben, muß dies aber ansagen, ehe man coupiren läßt.

Wenn jeder Spieler 12 Karten hat, so zählt der Geber die übrigbleibenden Blätter, welches 8 sein müssen. Ist die Zahl richtig, so deckt er das oberste Blatt um, und dieses ist dann Atout.

Findet der Geber beim Zählen des übrigbleibenden Talons, daß er falsch ist, so zeigt er dies an, und es wird dann noch ein Mal gegeben.

Zählt er die Karten erst nachdem er Trumpf gemacht hat, oder vernachlässigt er es ganz, sie zu zählen, und es findet sich dann im Laufe des Spieles erst, daß vergeben oder die Karte unrichtig war, so wird zurückmarkirt, bis auf das, was vor dem Beginn dieses Spieles stand, und der Geber giebt noch ein Mal, der Gegner aber markirt 6 Points.

Durch das Anlegen dieses ganzen Straf-Imperials geht dem Kartengeber das Geben nicht verloren.

Eben so wenig zieht der Geber die einzelnen Points zurück, wie dies bei jedem andern Imperial geschehen müßte.

Auch kann der Strafende durch diesen Strafimperial niemals das ganze Spiel gewinnen; sollten daher diese 6 Points ihn ausmachen, so markirt er davon nur so viel, daß ihm noch ein Point an dem vollen Spiele fehlt.

Zählt der Geber die Karten nicht nach, und der Gegner hat falsche Karten, ohne dies angesagt zu haben, so geht er dadurch des Strafrechtes verlustig.

Hat jeder Spieler seine zwölf Karten, so sieht er nach, ob er einen Imperial hat; ist dies der Fall, so deckt die Vorhand denselben auf; hat sie keinen, so sagt sie die Blatt an, und nun zeigt der Geber seinen Imperial.

Hat die Vorhand die Blatt angegeben, so darf sie einen Imperial, wenn sie ihn auch noch entdeckte, nicht mehr markiren.

Eben dies gilt für den Kartengeber, sobald er des Gegners Blatt gelten ließ, oder strafte.

Ehe die Vorhand ausgespielt, oder indem sie dies thut, muß sie, wenn ihre Blätter gültig waren, sagen, in welcher Farbe sie sind; vernachlässigt sie es, so hat die Nachhand das Recht, danach zu fragen, und diese Frage muß dann beantwortet werden; hat aber die Vorhand in zwei Farben Blatt von gleicher Blätteranzahl, und, wenn es auf die Augen ankam, beide so stark, daß sie gut waren, dann steht es ihr frei, die Farbe zu nennen, welche sie will.

Gelten dagegen die Blatt der Hinterhand, so muß die Vorhand ausspielen, und hat dann erst das Recht, nach der Farbe der Blätter zu fragen.

Wenn der Gegenspieler es verlangt, müssen die Blatt aufgezeigt werden.

Da jeder Stich, den man über 6 macht, mit 1 Point markirt wird, ist es Hauptregel, darauf zu achten, daß man so viel Stiche als möglich macht, deshalb muß man in seiner stärksten Farbe anspielen.

Da ferner jede gefangene Figur in Atout ebenfalls anlegt, muß man dem Feinde seine Figuren abzujagen suchen, und namentlich gilt dies von der Sieben; deshalb muß man genau darauf achten, welche Atout und wie viele der Gegner haben kann.

Hat man bei den letzten 3 Karten in einer Farbe vielleicht König, Bube und ein kleines Blatt, so muß man nicht etwa den König ausspielen, sondern das kleine Blatt, damit der Feind dies steche; denn da er dann wieder ausspielen muß, ist man sicher, mit König und Bube in der Hinterhand zwei Stiche zu machen; wenn man aber den König ausspielte, und die Hinterhand hätte Dame, Zehne, Achte, so würde sie die Achte zugeben, und dann mit Dame und Zehne zwei Stiche machen.

Gesetze des Spieles.

Man muß jede Figur markiren, ehe man den Stich, in welchem sie enthalten ist, umgedeckt hat; dies gilt sowohl von den ausgespielten, als von den, dem Feinde abgenommenen Figuren.

Man muß den Stich umdecken, ehe man den nächstfolgenden ausgespielt hat.

Man darf von den umgedeckten Stichen nur den zuletztgemachten noch wieder besehen; hat man ihn selbst gemacht, so thut man dies ohne Weiteres, ist er aber im Besitz des Gegners, so bittet man diesen, den Stich zu zeigen.

Man muß den Imperial, den man in der Hand hat, melden, ehe man die Blatt angesagt, oder als Nachhand gestraft oder als gut erkannt hat. Später darf er nicht mehr markirt werden.

Man muß jeden Stich nehmen, den man nehmen kann, und wenn man ihn in derselben Farbe nicht überstechen kann, diese auch nicht mehr zu bedienen hat, muß man ihn trumpfen.

Verläugnet man eine Farbe oder trumpft nicht, wenn man Trumpf hat, so findet dafür zwar keine Strafe Statt, aber die Karten werden wieder aufgenommen, und das Spiel nochmals durchgespielt.

Wenn der Kartengeber 2 Imperial und 5 Kleine angelegt hat, und er wählt als Atout ein Bild auf, so hat er das Spiel gewonnen, und hätte der Gegner auch 2 ganze Imperial in der Hand.

Fehlen beiden Spielern zum Ausmachen des Spieles nur noch einige Points oder höchstens ein ganzer Imperial, die Vorhand aber hat einen Imperial in der Hand, die Nachhand dagegen 3, so gewinnt dennoch die Vorhand.

Anmerkung. Da es an einigen Orten, namentlich aber in Frankreich, ganz allgemein üblich ist, daß die Zuschauer, die häufig durch Wetten an dem Spiele Theil nehmen, die Spieler daran erinnern, wenn sie im Begriffe stehen, einen in der Hand habenden Imperial zu vergessen, wird man zur Vermeidung von Streitigkeiten wohl daran thun, sich entweder

dahin zu einigen, diese Einmischung der Zuschauer zu dulden, oder aber dieselben zu bitten, daß sie jedes Einsprechen in das Spiel unterlassen.

Anhang.

Von dem Imperial unter drei Personen.

Dies Spiel beruht zwar auf denselben Regeln, wie das Imperial unter Zweien, was die Blatt und das Markiren betrifft, allein die Spielart ist wesentlich abweichend, und namentlich mit der des Piquet unter drei Personen gar nicht zu vergleichen.

Man nimmt außer den gewöhnlichen 32 Karten auch noch die Sechsen hinzu, so daß das Spiel also 36 Blätter hat.

Dann treten die Sechsen sowohl in Bezug auf das Markiren als Figur wie als Imperial an die Stelle der Sieben.

Um das Geben und die Vorhand wird gezogen; wer von den drei Spielern das höchste Blatt hat, giebt; das zweite hat die Vorhand, das kleinste die Nachhand.

Es wird rechts abgehoben, und die Vorhand geht links herum.

Jeder Spieler bekömmt 12 Karten, die zu 2, 3, oder 4 gegeben werden können, wie bei dem Spiele unter Zweien.

Das unterste Blatt wird aufgedeckt und ist Trumpf, zählt auch bei dem Kartengeber, und nur bei diesem, zu dem Imperial mit.

Das Ansagen der Imperiale und der Blatt findet eben so Statt, wie unter Zweien; zuerst meldet die Vorhand, dann die Nachhand, dann der Kartengeber.

Alle oben angegebenen Regeln und Gesetze finden auch auf das Spiel unter Dreien ihre Anwendung.

Wenn einer der Spieler einen Imperial anlegt, gleichviel ob auf ein Mal, oder dadurch, daß er die dazu erforderlichen einzelnen 6 Points vollzählig macht, so müssen die beiden Andern ihre einzelnen Points retiriren.

Gewonnen hat, wer zuerst seine drei ganzen Imperials bekömmt.

Anmerkung. Es sind zu einem Spiele nicht gerade unbedingt 3 Imperial erforderlich, denn man macht auch zuweilen eine andre Zahl aus, dies muß aber vor dem Anfange des Spieles besprochen werden, und wo das nicht geschah, da werden die 3 Imperial als Norm angenommen.

Die Vorhand zählt zuerst, dann die Nachhand, und zuletzt der Kartengeber.

Jeder Stich, den man über den vierten macht, wird mit 1 Point markirt, aber erst nach dem Spiele; sollte also während desselben ausge-

macht werden, so zählen die Ueberstiche nicht, und bekäme dadurch der, welcher es hat, auch wirklich mehr Points, als der, welcher das Spiel früher beendigte.

Spielt man mit simple, double ꝛc., so zahlt jeder einzelne Verlierer an den Gewinner nach dem Stande seines Markirens entweder einfach, oder doppelt, dreifach, vierfach, und gelten dabei ganz die Bestimmungen, die wir bei dem Spiele unter Zweien gegeben haben.

Jacquet.

Jacquet wird auf dem Trictrac-Brett gespielt. Jeder Spieler stellt seine Steine in der Ecke sich gegenüber auf, so daß also die beiden Haufen einander in der Diagonale an beiden äußersten Enden entgegenstehen.

Beide Spieler müssen ihren ersten Stein so lange setzen, bis er in dem Felde angekommen ist, das ihrem Ausgangsfelde grade entgegengesetzt ist.

Dann werden alle folgenden Würfe ganz nach Belieben gesetzt, zuerst indem man die geschlagenen Steine wieder in das Brett bringt, und dann indem man von dem Talon setzt.

Pasche werden doppelt gesetzt, wie im Gammon. (Vergl. d.)

Der, welcher seine Steine zuerst herausgenommen hat, gewinnt einen Point, oder zwei, wenn man die Partie mit Double spielt.

Von den Feinheiten und Combinationen dieses Spieles wollen wir nicht sprechen, da man sie nur durch Uebung erlangen kann. Im Allgemeinen muß man wie bei allen ähnlichen Spielen darauf achten, so viel Bänder als möglich hintereinander zu bekommen, um dem Gegner den Uebergang zu verhindern, und ihn dadurch zurückzuhalten.

Das Kegelspiel.

Ein sehr altes Spiel, dessen Ursprung sich nicht genau ermitteln lassen dürfte, und das gegenwärtig in vielen Ländern auf verschiedene Weise gespielt wird.

Das Geräth dazu sind 9 Kegel, von pyramidenartiger Gestalt,

welche zu 3 und 3 schräg in einer Linie aufgestellt werden, so daß bei der langen Bahn die mittelste Reihe 3 Kegel zeigt, jede der beiden nebenstehenden 2 und jede Eckreihe 1. Der mittelste Kegel hat einen kleinen Aufsatz, in der Gestalt einer Krone und heißt König.

Die Aufstellung der Kegel ist demnach folgende, von dem Schiebepunkte der langen Bahn aus gesehen.

o

o o

o ȯ o

o o

o

Außer auf der langen Bahn, welche die bei weitem gebräuchlichste ist, indeß einer guten Pflege bedarf, spielt man Kegel auch noch auf der runden Bahn, die gar keiner besondern Vorrichtung bedarf, sondern bei der man die Kegel auf jedem beliebigen Platze aufstellen kann. Diese runde Bahn wird durch einen Kreis bezeichnet, den man in einer gewissen Entfernung rings um die aufgestellten Kegel zieht. Jeder Spieler kann dann seine Kugeln von irgend einem beliebigen Punkte dieses Umkreises auf die Kegel werfen.

Daß dieses Spiel zum großen Theile durch das Billard verdrängt ist, muß man in der That bedauern, denn gleich diesem ist es mit einer gesunden, dem Körper heilsamen und nicht zu anstrengenden Bewegung verbunden, und dabei waltet der Vortheil, daß diese Bewegung in der Regel in freier Luft Statt findet; denn man hat allerdings auch bedeckte oder ganz geschlossene Kegelbahnen, aber die erstern sind wenigstens an der Seite offen, und die andern pflegen auch luftig zu sein.

Die Spielart ist bei beiden Bahnen gleich, d. h. jedem Spieler wird ein Stamm angeschrieben, gewissermaßen eine Schuld, die er abarbeiten muß.

Die Höhe dieses Stammes ist verschieden, und richtet sich sowohl nach der Anzahl der Spieler, als nach der Zeit, welche man auf das Spiel verwenden will.

Es können eine beliebige Anzahl von Spielern Theil nehmen, indeß läßt man nicht gern über 12 zu, weil sonst die Partie zu lange dauert und außerdem auch der Verlust für den einzelnen schwächeren Spieler zu bedeutend werden kann.

Man pflegt den Stamm zu 100 zu setzen, indeß oft auch geringer, zu 64, zu 50, und sogar noch geringer; dies ist ganz Sache des Uebereinkommens, und übt auf die Spielart und die Gesetze keinen Einfluß.

Von jedem Stamme werden einige Points für den Kegeljungen gutgeschrieben, der das Amt hat, die umgeworfenen Kegel wieder aufzusetzen, ihre Anzahl laut und deutlich zu rufen, so daß der Anschreiber sie hören kann, und die Kugeln wieder auf den Schiebeplatz zurück zubefördern, was mitelst einer schräglaufenden Rinne geschieht.

Gesetze der Kegelbahn.

Diese sind folgende:

Niemand darf über das bestimmte Maaß hinaustreten. Das heißt, nicht weiter vorgehen, als so, daß er die Kugel noch auf dem Schiebebrett aufsetzen kann.

Wer nicht trifft, dem wird ein Kegel abgeschrieben. Doch finden darüber auf manchen Kegelbahnen noch folgende nähere Bestimmungen Statt:

1. Geht die Kugel auf der Seite der Kegel vorbei, so wird ein Point zugeschrieben. Man nennt das einen Bock, Rehbock, oder Pudel.

2. Geht die Kugel zwischen dem Eckkegel und den 2 Seitenkegeln durch, so ist es eine Bleibe, das heißt, es wird dafür weder etwas gut- noch zugeschrieben.

3. Geht die Kugel durch die Mittelreihe beim König vorbei, so nennt man dies Methode und erhält dafür 3 Points.

4. Erreicht die Kugel die Kegel nicht, so gilt es für ein Loch und wird gleich dem Pudel mit 1 Point gestraft.

Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinausgeworfen wird, kann keinen gültigen Kegel treffen und zählt 1 Point Strafe, aber jeder Wurf neben dem Brett und an den Seitenwänden ist gültig.

Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe sie über das Wurfbrett hinaus ist, so darf man noch einmal schieben.

Prellt sie einen Kegel vom Leg (so nennt man das hölzerne, mit Blech oder Eisen beschlagene Fundament, worauf die Kegel gestellt werden), so daß er außer demselben wieder steht, so wird er dennoch als gemacht gerechnet, innerhalb des Legs aber nicht. Indeß wird er oft auch schon dann als gemacht gezählt, wenn er nur überhaupt ganz von seiner Stelle geschoben ist.

Der König allein gilt 3, der vorderste Eckkegel im Stamme 1, aber beim Ausmachen 2 oder auch nur 1 Point, wie es das Ausmachen erfordert.

Prellt die Kugel auf ihrem Laufe an eine der Seitenwände an, so dürfen die Kegel, welche sie umwirft, nur bis 3 gezählt werden. Trifft sie

mehr, so gelten diese nichts. Wenn nur 3, 4 oder 5 Kegel zu machen sind und es wirft sie wirklich Jemand, so muß er seinem Nachfolger 1 Kegel abgeben; wirft er aber mehr, so werden ihm diese gutgerechnet, was man überhalten nennt.

Wer 7 Kegel wirft, löscht sein Debet, d. h. alle Kegel, die er noch im Stamme hat und erhält 7 gut. Wirft Jemand 8, so ist es eben so, er erhält aber 16 gut.

Wer 8 um den König und alle 9 Kegel geworfen, so ist das Spiel beendigt und der Spieler erhält alle Kegel bezahlt, welche die übrigen noch im Stamme haben.

Sind beim Ausmachen nur noch wenig Kegel zu werfen, und es fallen 7 oder 8, so ist das Spiel dennoch ausgemacht.

Noch spielt man häufig auch so, daß nicht jeder Spieler für sich schiebt, sondern daß zwei Parteien gebildet werden; ist die Anzahl der Spieler ungleich, so thut die, welche einen Spieler weniger hat, einen Wurf mehr; zu einem Wurfe werden gewöhnlich 3 Kugeln gerechnet, und das, was bei einer Tour beide Parteien werfen, wird der ganz angeschrieben, welche die meisten Kegel wirft. Hier pflegt man die Stammsumme jeder Partei auf 300 anzunehmen.

Von den Honneurs.

Man nennt es Honneurs, wenn 7, 8 oder 9 Kegel auf einen Wurf geschoben werden; zuweilen rechnet man indeß die 7 nicht mit zu den Honneurs, sondern nur die 8 und 9.

Die Bezahlung der Honneurs -- wenn nicht die vorhin bereits angegebene Bezahlungsweise angenommen ist, was indeß nur selten geschieht, ist folgende:

Für 7 werden dem, der sie schiebt, zuerst 7 gutgeschrieben, und dann für jeden der Mitspieler noch 1 Point, wogegen jeder Mitspieler 1 zugeschrieben bekömmt.

Der Anschreiber ist bei der Bezahlung der Honneurs als Belohnung für seine Mühe, frei.

Für 8 erhält der Schieber außer den 8 Kegeln von jedem Spieler 2 gutgeschrieben, und jeder der Spieler 2 schlecht.

Für 8 um den König, d. h. so, daß der König allein stehen bleibt, werden 12 gutgeschrieben, und 3 für jeden Mitspieler Strafe.

Für alle Neune 24 und 4 für Jeden Strafe; sollten indeß nicht mehr so viel Points im Stamm sein, so kann der Werfer nicht mehr bekommen, als Rest sind.

Der Anschreiber hat das Amt, jedem der Spieler, der an den Wurf kömmt, zu rufen, und außerdem streitige Fälle zu entscheiden; man pflegt deshalb zu diesem Amte einen der erfahrensten Spieler zu wählen.

Die Reihenfolge, in welcher die Spieler schieben, wird dadurch bestimmt, daß zu Anfang Jeder, gleichviel in welcher Ordnung, die vorgeschriebene Anzahl Kugeln wirft. Wer bei dieser Probetour, deren Kegel indeß schon gültig sind, die wenigsten Kegel schiebt, fängt an, und so fort immer der zunächst die wenigsten hat.

Das Kontraspiel.

Dies Spiel wird unter drei, vier, fünf und sechs Personen gespielt.

Unter sechs Personen bleibt das volle Spiel, d. i. 32 Blätter.

Unter fünf Personen werden die vier Sieben herausgenommen. Es bleiben also nur 28 Blätter.

Unter vier Personen werden die Achten und Sieben von der vollen Karte abgesondert, so daß 24 Blätter bleiben.

Und um unter drei Personen zu spielen, legt man auch noch die vier Neunen zurück, daß man also zum Spiele 20 Blätter behält.

Da das Spiel unter vier Personen das gewöhnlichste ist, so werden wir dabei stehen bleiben, und das Nothwendigste davon sagen; denn in Rücksicht der Hauptregeln findet bei keiner von den andern Arten eine Abweichung statt.

Kontra unter vier Personen.

Man wählt nicht um die Plätze und es ist gleich, wer zuerst die Karte giebt. Der Kartengeber setzt Stamm und sein Nachbar links hat die Vorhand; wenn aber zu Anfang des Spiels die Karte vertheilt ist, so setzt der den ersten Stamm, welcher den Eicheln-Unter erhalten hat, die Vorhand aber behält der, welcher dem Geber links sitzt. — Da einige Blätter übrig bleiben, so kann bei dem ersten Kartengeben der Eicheln-Unter sich unter den liegen gebliebenen befinden, was man schlafen nennt. Wenn dies der Fall wäre und also keiner von den vier Spielern sich mit dem Eicheln-Unter melden könnte, so muß der den ersten Stamm setzen, welcher den Grün-Unter erhalten hat. Wenn auch der Grün-Unter liegen geblieben sein sollte, so ist noch einmal zu geben.

Diese Gewohnheit hat aber mancherlei wider sich, besonders daß die Karten dadurch verrathen werden. Man bestimmt daher den ersten Stammsetzer auch so: Nachdem die vier Spieler Platz genommen, so hebt Jeder von der Karte, mit welcher gespielt werden soll, einige Blätter ab, und der, welcher das höchste Blatt hebt, giebt an und setzt den ersten Stamm. — Oder Einer nimmt die Karte und schlägt vor Jedem ein Blatt auf, bis ein Daus kömmt. Der, vor welchem dies aufgeschlagen wird, muß angeben und den ersten Stamm setzen.

Der Stamm, welchen der Geber einsetzen muß, besteht nicht, wie beim Solo, in einer bestimmten Anzahl Marken, sondern indem man verabredet, wie hoch man spielen will, so wird dadurch zugleich der Betrag des Stammes festgesetzt, nach welchem sich alle Bezahlungen und Strafen richten. Um einen Groschen, um zwei Groschen spielen heißt: bei jedesmaligem Kartengeben so viel Stamm setzen. Wenn um hohes Geld gespielt wird, oder wenn es an einzelnem Gelde fehlt, so bedient man sich auch wohl der Marken, wo dann jede Marke den verabredeten Betrag des Einsatzes oder einen Stamm gilt.

Jeder Spieler bekömmt 5 Blätter, erst drei und dann zwei, oder erst zwei und dann drei; wie aber angegeben worden ist, so muß während des ganzen Spiels gegeben werden. Weicht Einer davon ab, so hängt es von den Uebrigen ab, ob sie es gelten lassen wollen

Wenn die Karte vergeben wird und Einer ein Blatt zuviel oder zu wenig erhält, muß nochmals gegeben werden, so auch, wenn während des Gebens ein Blatt aufgeschlagen wird. Hat aber Jeder seine Blätter ordentlich und richtig erhalten, und Einer wirft die Seinigen auf, so geht das Spiel ungehindert fort.

An vielen Orten ist es gebräuchlich, daß sich die Vorhand noch ein auch wohl zwei Mal wieder einmischen lassen kann. Diese Gewohnheit giebt aber sehr oft Veranlassung zu Verdrießlichkeiten, weil man dadurch die Gewissenhaftigkeit des Kartengebers in Zweifel zu ziehen scheint und man sollte dies daher nicht Statt finden lassen. — E h e a b g e h o b e n ist, hat die Vorhand allerdings das Recht, wenn es ihr schiene, daß die Karte nicht genug gemischt wäre, zu verlangen, daß der Geber noch einmal mische; und auch wer nicht die Vorhand hat, darf dies verlangen; sobald aber einmal abgehoben ist, kann man den Geber nicht zwingen, wieder einzumischen, sondern die Karte muß so vertheilt werden.

Wenn Jeder fünf Blätter hat, schlägt der Kartengeber das oberste von den vier Blättern, welche übrig bleiben, als Trumpf auf. Die Folgereihe der Karten ist ganz die gewöhnliche, nur mit dem Unterschiede, daß der

Eicheln-Unter und der Grün-Unter immerwährend Trumpf sind und Wenzel genannt werden. Der Eicheln-Wenzel ist der höchste, und der Grün-Wenzel der zweite Trumpf, dann folgen die übrigen Farbentrümpfe: Daus, König, Ober u. s. w. — Man hat daher in Schellen und Roth acht, in Eicheln und Grün aber nur sieben Trümpfe zu bemerken.

Man muß stets Farbe bedienen, wenn man aber die geforderte Farbe nicht hat, so kann man, seinem Vortheile gemäß, mit Trumpf stechen, oder eine andere Farbe abwerfen, denn zum Abstechen mit Trumpf ist man nicht gezwungen. Wenn Trumpf gefordert wird, muß man bedienen.

Die drei Blätter, welche außer dem Wahlblatte übrig bleiben, werden verdeckt auf den Tisch gelegt und weder der Kartengeber, noch ein Anderer hat das Recht, sie zu besehen.

Wenn das Wahlblatt einer von den beiden Wenzeln ist, so muß der Kartengeber solchen an sich nehmen, ein anderes Blatt dagegen verdeckt ablegen, damit er die Zahl von fünf Karten richtig in der Hand behält, und in der Farbe des Wenzels spielen. Es steht aber auch dem Kartengeber frei ein gewähltes Daus an sich zu nehmen, um darauf zu spielen, doch ehe er zuvor seine Karten besehen. Dadurch macht er sich verbindlich, jedesmal, wenn er wieder die Karte giebt und ein Daus aufwählet, es an sich zu nehmen und darauf zu spielen, bis er einmal bei einem solchen Spiele revoltirt wird, d. h. gar keinen Stich bekommt, alsdann ist er von dieser Verbindlichkeit wieder frei.

Der Zwang, daß der Kartengeber einen aufgewählten Wenzel an sich nehmen und in der Farbe spielen muß, findet nicht in allen Gesellschaften Statt; man stellt es dem Kartengeber nur frei. Gerade so, wie es bei einem aufgewählten Dause gehalten wird, hält man es dann auch bei einem Wenzel, d. h. wer einmal einen Wenzel, den er als Kartengeber aufgewählt hat, herein nimmt, um darauf zu spielen, der muß alsdann jedesmal, wenn er wieder Karte giebt, und einen Wenzel (gleichviel, welchen von beiden) aufwählt, denselben hereinnehmen und in der Farbe spielen.

Wenn man den Eicheln-Unter hereingenommen hat, um darauf zu spielen, und man bemerkt, daß man das Spiel nicht gewinnen wird, so kann man die Karte weglegen und sein Bête setzen. Man muß dies aber eher thun, ehe ein Andrer Kontra sagt. Hierdurch vermeidet man, daß ein Andrer das Spiel gewinnt und vom Teller zieht, und hat die Hoffnung, es künftig selbst zu gewinnen. Wenn man den Grün-Unter oder ein Daus hereingenommen hat, so kann man die Karte nicht weglegen, sondern das Spiel muß wirklich ausgespielt werden. Dies ist wegen der Revolte nothwendig, gegen die man mit dem Eicheln-Wenzel bestimmt gesichert ist.

Wählt der Kartengeber keinen Wenzel auf, auch kein Daus, auf das er spielt, so erklären sich die vier Spieler nach der Reihe, ob sie in der aufgewählten Farbe spielen oder passen wollen, und zwar die Vorhand zuerst, der Kartengeber zuletzt. Wenn sich Niemand findet, der in der aufgewählten Farbe spielen will, so muß man sich zum zweitenmale erklären und kann ein Spiel in einer andern Farbe ansagen, oder abermals passen.

Die Vorhand hat das Recht die gewählte Farbe zum ersten Male zu verpassen um zu sehen, ob etwa ein Anderer darin spielen dürfte; dieses nennt man lauern. Meldet sich nun Niemand und die Reihe, sich zum zweiten Male zu erklären, kommt wieder an die Vorhand, so kann sie immer noch in der gewählten Farbe spielen; die drei Folgenden dürfen aber, nachdem sie zum ersten Male gepaßt, nicht mehr darin spielen, sondern nur in einer andern Farbe.

Wenn alle vier Spieler beide Male passen, so werden die Blätter zusammen geworfen und der Folgende giebt die Karte.

Zum Gewinnen eines Spiels sind drei Stiche erforderlich; allein man kann es auch mit zwei Stichen gewinnen, dann muß man aber darauf bedacht sein, daß man die zwei Stiche bekommt, ehe ein Anderer auch 2 Stiche hat, und daß die übrigen drei Stiche nicht in eine Hand kommen, im Gegentheil ist das Spiel verloren. Man sagt dabei: die ersten beiden Stiche, dies ist aber nicht wörtlich zu nehmen und von den sämmtlichen fünf Stichen nicht gerade der erste und zweite gemeint, sondern zwei Stiche in einer Hand, ehe in einer andern eben so viele sind. Der Spieler hat z. B. auch die beiden ersten Stiche, wenn er den zweiten und fünften Stich macht, der erste, dritte und vierte aber, jeder in eine andere Hand kommen; oder wenn er den zweiten und vierten Stich macht, der erste und fünfte in eine Hand, und der dritte in eine andere kommt. Hier hat zwar der, welcher den ersten und fünften Stich machte, eben sowohl zwei Stiche, als der Spieler, aber dieser hatte seine beiden Stiche schon, ehe jener den zweiten bekommen konnte, und aus dieser Ursache hat er das Spiel gewonnen, dagegen er es verloren haben würde, wenn der zweite Stich des Andern der vierte gewesen wäre, und umgekehrt der zweite Stich des Spielers der fünfte, weil alsdann der Andere eher zwei Stiche gemacht hätte, als der Spieler.

Wenn Einer ein Spiel angesagt hat, so kann jeder Andere, der das Spiel in derselben Farbe gleichfalls zu gewinnen denkt: Kontra! rufen, wodurch man sich zum Gegenspieler aufwirft. Wenn das angesagte Spiel in der aufgewählten Farbe ist, so hat der Kontraspieler das Recht, das Wahlblatt an sich zu nehmen, und ein beliebiges Blatt dafür verdeckt aus der Hand abzulegen. In diesem Falle aber muß man Kontra

sagen, so wie die Erklärung zum Spiel geschehen und ehe ausgespielt ist. Denn wenn man erst ausspielen läßt, so gilt zwar noch die Erklärung zum Gegenspiel, aber man darf das Wahlblatt nicht mehr hereinnehmen und muß sich mit seinen Handkarten begnügen. So ist es auch, wenn man zwar zu rechter Zeit Kontra ruft, aber nicht auch zugleich den aufgewählten Trumpf herein nimmt, denn so wie ausgespielt ist, hat man dies Recht eingebüßt, und der Wahltrumpf muß liegen bleiben. — Wenn aber der Kartengeber einen aufgewählten Wenzel oder ein Daus herein nimmt und darauf spielt, oder wenn ein Spiel in einer andern, als der aufgewählten Farbe, angesagt ist, hat man nicht nöthig, eher Kontra zu sagen, als bis der erste Stich gemacht ist, doch muß es geschehen, ehe zum zweiten Male ausgespielt wird. Ist schon zum zweiten Male ausgespielt, kann man nicht mehr Kontra sagen.

Hieraus erhellt auch, welchen Vortheil die Vorhand von der Erlaubniß hat, zum ersten Male die aufgewählte Farbe verpassen zu dürfen. Denn wenn von den Folgenden Einer das Spiel in der gewählten Farbe behält, so kann die Vorhand immer noch Kontra sagen und ihr Spiel mit dem Wahltrumpfe verstärken; wenn sie aber gleich das Spiel behalten hätte, so würde der, welcher nun der Spieler ist, gewiß Kontra gesagt haben, und hätte als Kontraspieler zum Nachtheil der Vorhand sein Spiel noch mit dem Wahltrumpf verstärkt. — Kann aber von den drei folgenden Keiner in der aufgewählten Farbe spielen, so hat die Vorhand durch das erste Mal Passen nichts verloren, da es ihr frei steht, wenn sie sich zum zweiten Male erklären muß, in der gewählten Farbe oder in einer andern zu spielen.

Wenn Einer Kontra gerufen und sich dadurch dem Spieler entgegen gestellt hat, so ist es dem Vortheile der andern beiden Mitspieler angemessen, diesem aus allen Kräften beizustehen.

Von den beiden Spielern, (Spieler und Kontraspieler) kann nur Einer das Spiel gewinnen, das liegt in der Natur der Sache, aber Beide können es verlieren.

Es kann nämlich noch ein Dritter auftreten und das Spiel zu gewinnen verlangen, indem er ruft: Rekontra! — Dies kann geschehen, sobald ein Zweiter Kontra gerufen, aber man darf nicht länger damit zögern, als bis man den zweiten Stich gemacht hat und denselben umwendet, und ehe das neunte Blatt ausgespielt ist. — Kann der Letzte etwas beitragen den Rekontraspieler zu unterstützen, so muß er es thun. Wer Rekontra gerufen hat, gewinnt das Spiel gleich dem Spieler oder Kontraspieler mit drei Stichen, oder mit den beiden ersten, wenn die übrigen drei nicht in eine Hand kommen, und hat beim Verlust dieselbe Strafe. Wenn man

seiner Sache nicht ganz gewiß ist, so wird man nicht Rekontra rufen, und eben deshalb geschieht es meistentheils erst dann, wenn ein Dritter, welcher weder Spieler noch Kontraspieler ist, zufällig die beiden ersten Stiche (zuerst zwei Stiche) bekommt. Sieht nun dieser, daß kein Anderer drei Stiche machen wird, welches in dem Augenblicke oft bereits eine Unmöglichkeit ist, so sagt er, indem er seinen zweiten Stich einnimmt: Rekontra, und versichert sich dadurch seines Vortheiles.

Der Rekontraspieler hat gemeiniglich keineswegs ein gutes Spiel, sondern der Zufall ist ihm günstig, es sind gute Karten liegen geblieben und er macht mit unbedeutenden Blättern die ersten Stiche. Wir wollen ein solches Spiel hier als Beispiel geben, um von diesem Falle sowohl, wie von dem Gange des Spiels überhaupt einen anschaulichen Begriff zu geben.

D hat die Karte gegeben, die Grün-Neune ist aufgewählt (Grün-König, Roth-Daus, und König schläft).

A. Die Vorhand hat Grün-Wenzel, Grün-Ober, Schellen-Unter, Eicheln-Ober, Rothe-Neune, legt sich auf's Lauern und paßt.

B hat Grün-Zehne, Roth-Ober, Eicheln-König, Zehne und Neune; paßt.

C hat Schellen-König, Ober, Zehne, Neune und Roth-Unter; paßt.

D hat Eicheln-Wenzel, Grün-Daus, Schellen-Daus, Eicheln-Daus und Rothe-Zehne: spielt's.

A ruft Kontra! nimmt die aufgewählte Grüne-Neune und legt den Eicheln-Ober ab.

A spielt aus: Rothe-Neune; B giebt den Roth-Ober; C giebt zu: den Roth-Unter; D giebt zu: Rothe-Zehne.

B hat den Stich und spielt wieder: Eicheln-Neune; C giebt Schellen-Neune zu; D nimmt mit Eicheln-Daus; A sticht mit Grüne-Neune.

A spielt nun Schellen-Unter aus; B sticht mit Grüne-Zehne; C giebt Schellen-Zehne zu; D giebt Schellen-Daus zu.

B, welcher es nicht für wahrscheinlich hält, daß A, der Kontraspieler, der bereits einen Stich hat, auch noch die übrigen beiden machen werde, sagt, indem er den Stich hereinnimmt: Rekontra! — Wenn aber A die beiden Blätter hätte, welche D hat, und umgekehrt Dieser die beiden Karten von Jenem, so müßte B sein Rekontraspiel verlieren, weil alsdann A drei Stiche machen würde. B spielt wieder aus und zwar Eicheln-König; C giebt Schellen-Ober zu; D sticht mit Grün-Daus; A sticht mit Grün-Wenzel drüber.

Nun spielt A Grün-Ober aus; B giebt Eicheln-Zehne; C giebt den Schellen-König; D nimmt mit Eicheln-Wenzel.

B hat also sein Rekontra gewonnen, weil seine beiden Stiche die ersten sind; A der Kontraspieler hat das Spiel verloren, denn seine beiden Stiche sind nicht die Ersten; D der Spieler verliert gleichfalls, weil er nur einen Stich hat.

Wer ein Spiel verliert muß Bête setzen, er sei der Spieler Kontra- oder Rekontraspieler. Hier in diesem Spiele verlieren Zwei und Beide müssen Bête setzen. Das Bête richtet sich nach dem Inhalte des Tellers. Wenn nicht mehr als ein Stamm auf dem Teller steht, so beträgt auch das Bête so viel; stehen zwei, drei oder vier Stämme, so setzt man zwei, drei oder vier Stämme Bête. Wenn aber über vier Stämme stehen, so beträgt das Bête nicht mehr als vier Stämme oder Marken.

Wer ein Spiel gewinnt, der zieht einen Stamm, auch zwei, drei oder viere, wenn soviel auf dem Teller stehen. Sind aber über vier Stämme vorhanden, so zieht man nicht mehr, als vier Stämme[1]).

Wenn der Spieler, oder wer sonst aufgetreten ist, um das Spiel zu gewinnen, gar keinen Stich bekömmt, das heißt revoltirt wird, so muß er nicht nur Bête setzen, sondern auch an die drei Mitspieler, wenn in dem Spiele die aufgewählte Farbe Trumpf war, Jedem zwei Stämme oder Marken, wenn aber in einer andern Farbe gespielt wurde, Jedem einen Stamm oder eine Marke bezahlen.

Wer drei Stiche macht, oder die beiden ersten, ohne daß die drei übrigen Stiche in eine Hand kommen und nicht der Spieler ist, aber auch weder zur rechter Zeit Kontra noch Rekontra gesagt hat, der zieht nichts vom Teller; aber derjenige, welcher sein Spiel verloren hat, muß dessenungeachtet Bête setzen.

Wenn der Spieler so gute Karten hat, daß er alle Stiche macht, so nennt man dieses den Matsch machen, oder matschen. Sagt der Eine ein Spiel an, und ein Anderer getraut sich, alle Stiche zu machen, so kann er den Matsch ansagen, und hat damit den Vorzug. Es muß aber durchaus ein Spiel vorher angekündigt sein, sonst ist es nicht erlaubt, den Matsch anzusagen. Wenn schon ein Blatt ausgespielt ist, so gilt das Spiel unwiderruflich, und ein Anderer kann nicht mehr mit dem Matsch überbieten.

---

[1]) In dem Spiele unter Dreien werden nicht mehr als 3 zugesetzt und gezogen; in dem Spiele unter Fünfen steigt das Zusetzen und Ziehen aber bis auf 5, — und unter Sechsen auf 6.

Nur der Spieler, welcher den Matsch zufällig macht, oder ihn vorher angesagt hat, bekommt denselben bezahlt, aber nicht der Kontraspieler. Dieser muß sich, wenn er allein alle Stiche macht, damit begnügen, den Spieler revoltirt zu haben und erhält — außer dem, was er wegen seines gewonnenen Gegenspiels vom Teller zieht — gleich den andern beiden Mitspielern, in der aufgewählten Farbe 2 Marken oder Stämme, und in einer andern 1 Marke oder Stamm für die Revolte.

Wenn der Spieler den Matsch zufällig macht, und ohne ihn angesagt zu haben, so erhält er, wenn er in der aufgewählten Farbe spielt, von Jedem 2 Marken oder Stämme, und wenn eine andere Farbe Trumpf war, von Jedem eine Marke oder Stamm.

Wer den Matsch in ungewählter Farbe ansagt und ihn gewinnt, erhält von Jedem 2 Marken oder Stämme, und bezahlt im Fall des Verlustes eben soviel an jeden Mitspieler. Da der Matsch nicht anders angesagt werden kann, als um ein vorher angekündigtes Spiel zu überbieten, so kann ein angesagter Matsch in der aufgewählten Farbe nicht vorkommen.

Wenn der Spieler seine drei Stiche gemacht hat, so kann er ohne Gefahr weiter spielen und den Matsch versuchen, denn wenn er auch nicht alle fünf Stiche wirklich erhalten sollte, so ist er keiner Strafe unterworfen, wie der Spieler im Solo, der auf den Tout fortgeht und nicht wirklich alle Stiche macht. Wenn ein Kontraspieler aufgetreten ist, so muß das Spiel auf jeden Fall ausgespielt werden, weil es möglich ist, daß derselbe revoltirt wird.

Wer den angesagten Matsch verliert, aber doch drei Stiche gemacht, oder nur mit den beiden ersten das Spiel gewonnen hat, der bezahlt zwar seine Strafe an die Mitspieler, aber er zieht wegen des gewonnenen einfachen Spiels vom Teller. Nur in dem Fall ist er verbunden, auch noch Bête zu setzen, wenn er nicht drei Stiche oder nicht die beiden ersten gemacht und mithin nicht nur den angesagten Matsch, sondern auch das Spiel verloren hat.

Es ist an einigen Orten gebräuchlich, daß der, welcher den angesagten Matsch gewinnt, alle auf dem Teller stehenden Stämme zieht; wenn er ihn aber verliert, dabei jedoch das einfache Spiel gewinnt, so zieht er wie gewöhnlich nicht mehr als vier Stämme; sollte er aber nicht nur den angesagten Matsch, sondern auch das Spiel verlieren, so muß er so viel Bête setzen, als auf dem Teller steht.

Meistens ist es eingeführt, daß man auch beim angesagten Matsch nicht mehr als vier Stämme vom Teller gewinnen kann, wie beim einfachen Spiele.

Wenn der Kartengeber einen Wenzel oder ein Daus hereingenommen hat, so kann Niemand mit dem Matsch überbieten, denn ein solches Spiel **muß** gespielt werden.

Wenn man nicht zwei ganz gewisse Stiche in der Hand hat, so passe man lieber, als daß man sich zu sehr dem blinden Glücke überläßt; denn es ist wahrscheinlicher, daß man ein solches Spiel verlieren, als daß man es gewinnen wird. Wenn man Spieler ist und kein ganz gewisses Spiel in der Hand hat, so fordere man ja nicht Trumpf, man würde sich sonst großen Schaden thun und selbst den Verlust des Spiels veranlassen.

Merkt man, daß Einer ein starkes Gegenspiel hat, so muß man diesem hinter die Hand zu kommen suchen.

Wenn der Kartengeber auf den Grün-Unter oder auf ein Daus spielt, ist es rathsam, daß die Vorhand sogleich Trumpf fordere; denn oft hat der Spieler keinen Trumpf weiter und kann dann leicht revoltirt werden. Wenn aber der Kartengeber den Eicheln-Unter einnimmt, ist es nicht rathsam Trumpf zu fordern; es wäre denn, die Vorhand hätte so viel Eicheln, daß sie **Kontra** sagen könnte.

Wenn der Spieler den Matsch angesagt hat, oder wenn man merkt, daß er denselben beabsichtigt, so halte man die Farbe, welche ein Anderer abwirft; denn wenn Alle dieselbe Farbe abwerfen wollten, so könnte der Spieler leicht auf ein geringes Blatt einen Stich machen.

Kopf und Schrift.

Ein eben so altes als einfaches Spiel, dessen Ursprung wahrscheinlich nicht viel weniger alt ist, als die Erfindung der Münzen, und jetzt zwar beinahe ausschließlich den Kindern anheimgefallen ist, ehedem aber viel und sogar mit Leidenschaft von Erwachsenen, namentlich unter den niederen Ständen, gespielt wurde.

Es besteht darin, daß der eine Spieler irgend ein Geldstück oder eine Münze, welche auf der einen Seite einen Kopf, auf der andern die den Werth bestimmende Schrift hat, in die Luft wirft; während sie fliegt, nennt der Andere die Seite, welche nach dem Falle oben liegen wird, indem er entweder **Schrift** oder **Kopf** ruft.

Trifft er es, so gewinnt er, trifft er es nicht, so verliert er einen gewissen Satz.

Trifft er, so kömmt er zugleich an den Wurf, und der erräth, der zuerst geworfen hatte.

So lange nicht gerathen wird, bleibt der Werfende am Wurf.

Krabs.

Ein englisches Spiel, welches mit zwei Würfeln gespielt wird, welche 35 Variationen zulassen.

Dies Spiel ist nicht gleich, sondern immer vortheilhaft für den Werfenden; da es überdies nur von geringem Interesse und in Deutschland durchaus nicht üblich ist, begnügen wir uns damit, es hier aufzuführen, halten es aber für überflüssig, die Regeln und Zahlungsarten näher auseinanderzusetzen.

Kukuk.

Es können an diesem nicht sehr verbreiteten Spiele fünf oder sechs bis zu zwanzig Personen Theil nehmen.

Ist die Anzahl der Spieler geringer, so nimmt man das Piquetspiel, bei einer größern Menge das Whistspiel.

Das As ist die niedrigste Karte; außerdem bleibt die Reihenfolge die gewöhnliche.

Jeder Spieler nimmt 8 oder 10 Marken von vorher zu bestimmendem Werth.

Man zieht um das Geben. Bei geringerer Anzahl giebt der, welcher das niedrigste Blatt zieht; bei größerer der, vor welchem das erste As aufgeschlagen wird.

Der Kartengeber läßt links abheben und giebt rechts herum jedem Spieler verdeckt ein Blatt.

Jeder sieht seine Karte an, und findet er sie gut, so sagt er: Zufrieden; hat er ein As oder eine andere niedrige Karte, so sagt er zu seinem rechten Nachbar: Befriedige mich, und dieser muß dann seine Karte mit ihm tauschen, ausgenommen, wenn er einen König hat.

In diesem Falle sagt er: **Kukuk**, und der, welcher befriedigt sein wollte, muß sein schlechtes Blatt behalten.

Auf diese Weise fährt man fort, sich von seinem Nachbar zur Rechten befriedigen zu lassen, bis die Reihe an den Kartengeber kömmt.

Will dieser ebenfalls befriedigt sein, so giebt der, welcher die Vorhand hat, ihm nicht das eigene Blatt, sondern das unterste Blatt von dem Talon, und wenn dies zufällig ein König ist, das nächstfolgende.

Ist auf diese Weise die Tour beendigt, so deckt Jeder seine Karten auf, und Der, welcher das niedrigste Blatt hat, oder Die, wenn es mehrmals vorhanden ist, setzen in die Tasse, die auf der Mitte des Tisches steht, eine Marke. Es zahlt nur das niedrigste der aufgedeckten Blätter, in der Regel also das As, dies aber bei jedem Spieler, der es hat.

Der Kartengeber hat einen großen Vortheil, weil er drei Blätter zur Wahl hat: Das in der Hand, das von seinem linken Nachbar erhaltene und das unterste: es trägt sich daher äußerst selten zu, daß der Kartengeber zahlt.

Das Kartengeben geht der Reihe nach rechts herum.

Wer keine Marken mehr hat, scheidet aus.

Wer zuletzt noch Marken hat, und wäre es auch nur eine einzige, während alle Uebrigen keine mehr besitzen, zieht Alles aus der Tasse.

Lanzknecht.

Man spielt Lanzknecht entweder mit der französischen oder mit der deutschen Karte, und in dem erstern Falle kann man sich sowohl des Whist- als des Piquetspieles bedienen.

Irgend Jemand aus der Gesellschaft, die aus einer beliebigen Anzahl von Theilnehmern bestehen kann, übernimmt die Bank. Es kömmt gar nichts darauf an, wer dies zuerst thut, da die Bank der Reihe nach an jeden Spieler übergeht.

Nachdem man die Karten gemischt hat, läßt man sie von seinem Nachbar zur Rechten abheben und macht einen beliebigen Aussatz. Ist dieser ganz oder theilweis gehalten, so legt man das oberste Blatt links hin und das zweite rechts, dann aber so lange eins in die Mitte dazwischen, bis eines von den beiden zuerst gelegten Blättern heraus kömmt; das linke oder

erste Blatt ist für den Banquier, das rechte oder zweite für den Pointeur, und der gewinnt, dessen Blatt zuerst erscheint.

Ein Plié, d. h. zwei gleiche Karten, zwei Könige, zwei Sieben ꝛc., ist ganz für den Banquier und es wird also danach kein Blatt in die Mitte gelegt, sondern er zieht Alles ein, was gehalten war, und legt gleich wieder 2 neue Blätter rechts und links.

So oft der Banquier gewonnen hat, muß er eine Pause machen, damit neu gehalten werde.

Gewinnen die Pointeurs, so geht die Bank der Reihe nach rechts herum weiter.

Noch ist zu bemerken, daß der Banquier, so oft er gewonnen hat, ein oder mehrere Blätter aus dem Spiele legen darf, wenn er die Vermuthung hegt, daß dadurch für ihn ein günstigerer Fall der andern Blätter bewirkt werde.

Geht das Spiel zu Ende, und die beiden gelegten Blätter sind nicht mehr darin (das allerletzte Blatt gilt gar nicht), so schiebt man die beiden gelegten Blätter von dem Haufen herunter und mischt die übrigen neu auf, worauf man den abheben läßt, der den Satz gehalten hat, bei mehreren Theilnehmern den, welcher dem Banquier zunächst rechts sitzt.

Bei dem Aufmischen der Karten, nachdem das Spiel durch ist, steht es Jedem frei, seinen Satz zu retiriren, während des Abzugs aber darf weder der Pointeur retiriren, noch der Banquier einziehen, noch, wie oben erwähnt, ein Blatt ablegen.

Haben den stehenden Satz mehrere Mitspieler in einzelnen Posten gehalten und es sagt Einer va banque, so geht dies vor und Jene müssen zurückziehen.

Wenn Jemand in der Hinterhand etwas gehalten hat, so kann man es ihm in der Vorhand, welche rechts herumgeht, abnehmen, jedoch nur nach dem vorigen Abschlage und nicht, wenn schon ein neuer erfolgt ist, weil nach demselben die Lage der Karten für den Pointeur entweder sehr günstig, oder sogar unbedingt für den Gewinn entscheidend sein kann. Eben dies gilt auch für das va banque sagen.

Nach jedem gewonnenen Abschlage steht es dem Banquier frei, einzuziehen und die Bank an den Nächsten zu übertragen.

Ist das stehende Geld nicht ganz gehalten worden, so zieht der Banquier das nicht gehaltene ein, und er braucht bei einem spätern Gewinn nur so viel halten zu lassen, als neu zusammen gekommen ist; will er aber, so kann er jederzeit noch nachsetzen, wenn es ihm Jemand halten will.

Die Bank zu übernehmen ist Niemand gezwungen, indeß wäre es eine große Thorheit, sie zurückzuweisen, da man nie mehr verlieren kann, als man will, d. h. den ersten gemachten Aussatz, dagegen aber die Aussicht auf einen bedeutenden Gewinn hat, sowohl wenn man mehrmals hintereinander trifft, als wenn man mehrere Pliés macht, die ein sehr großer Vortheil für den Banquier sind.

Lotterie mit Karten.

Ein sehr unterhaltendes Gesellschaftsspiel, welches namentlich in den höhern Zirkeln eine Zeit lang außerordentlich beliebt war, dies theilweise noch ist, und von hohen Personen, welche Gesellschaften geben, oft mit glänzenden Gewinnen ausgestattet wird.

Es gehören dazu zwei vollständige Whistkarten.

Aus dem einen läßt man verdeckt eine Anzahl Blätter zu den Gewinnloosen ziehen, 3, 4—6, selten aber mehr. Um den Spaß zu erhöhen, d. h. für die zuletzt übrig gebliebenen Blätter Erwartung zu erwecken und Täuschung zu bereiten, pflegt man außer den Gewinnen auch noch einige Nieten zu legen, und zwar bei 4 Gewinnen 2, bei 6 aber 3.

Jeder der Theilnehmer setzt einen bestimmten Satz, der zur Bildung der Gewinne bestimmt ist, und für den er eine Anzahl Karten bekömmt.

Die nach der Absonderung der Gewinnlose von dem Spiele, aus dem sie genommen wurden, übrig bleibenden Karten werden als Talon zu späterer Verwendung bei Seite gelegt.

Von dem zweiten Spiele vertheilt man hierauf an jeden Theilnehmer eine gleiche Anzahl Karten, doch so, daß noch eine Anzahl Blätter übrig bleibt, größer oder geringer, je nachdem mehr oder weniger Mitspieler vorhanden sind.

Diese übrig bleibenden Blätter werden dann von einem dazu ernannten Auctionator öffentlich versteigert, d. h. der Auctionator zeigt das zu versteigernde Blatt, und bietet es zum Verkaufe aus. Die Spieler bieten nun darauf nach Maßgabe des Vertrauens, das sie auf das Gewinnen dieses Blattes setzen, und oft kömmt es vor, daß auf diese Weise einzelne Blätter außerordentlich in die Höhe getrieben werden, während

wieder andere, zu deren Glücksstern man weniger Zutrauen hegt, sehr niedrig fortgehen.

Jedenfalls erhöht der Spaß, der bei dieser Versteigerung Statt findet, das Interesse sehr, welches das Spiel bietet. Es wird dabei ganz so verfahren, wie bei öffentlichen Auctionen, und der Zuschlag erfolgt auf eben die Weise.

Die eingehenden Auctionsgelder werden dem Cassier oder dem aus mehreren Personen bestehenden Cassen-Comité übergeben, und von diesem eben so, wie die Steuern der Mitglieder auf die Gewinnlose vertheilt. Eine Norm der Vertheilung findet dabei nicht Statt, sondern dieselbe bleibe ganz dem Ermessen der damit betrauten Person oder Personen überlassen, indeß pflegt man gewöhnlich das große Loos sehr gut zu bedenken, und den niedrigsten Gewinn nur dem Einsatze gleich zu stellen, um eine Anologie mit der großen Lotterie herauszubringen.

Sind nun alle Karten des zweiten vollständigen Spieles vertheilt oder verauctionirt, so beginnt das eigentliche Spiel, d. h. der zurückgelegte Talon des Spieles, aus welchem die Gewinnlose und die Nieten gezogen worden sind, wird einem öffentlichen Ausrufer übergeben, und dieser zieht langsam ein Blatt nach dem andern von dem Talon ab, indem er es zugleich laut und deutlich ausruft.

Derjenige der Spieler, der das ausgerufene Blatt hat, meldet dies, indem er sagt: hier! und zugleich das gerufene Blatt umdeckt.

Dabei giebt es in der Regel viel Spaß und Gelächter, wenn eines der Blätter, die in der Auction am höchsten bezahlt sind, wie dies gar häufig geschieht, unter den zuerst ausgerufenen Blättern ist.

Wenn auf diese Weise nach und nach schon eine größere Anzahl Karten aufgerufen und umgedeckt sind, pflegen in der Regel, oder doch sehr oft, die, deren sämmtliche Blätter bereits umliegen, die also keine Aussicht mehr auf einen Gewinn haben, die Hoffnung darauf neu erkaufen zu wollen, indem sie irgend eines der noch offenen Blätter erstehen.

Wer dazu Lust hat, ruft dann: „Halt! wer will verkaufen!“ und es entspinnt sich oft ein sehr interessanter Handel, nicht selten um einen ziemlich hohen Betrag, der zuweilen von einem gewaltigen Gelächter gefolgt wird, wenn zufällig das allernächst aufgerufene Blatt das eben erst um theuren Preis erstandene ist.

Der gleiche Handel pflegt Statt zu finden, wenn sämtliche vorhandene Blätter ausgerufen sind, also die noch offen liegenden entweder eine Niete oder einen Gewinn haben müssen.

Sind alle Kauflustigen befriedigt oder abgewiesen, so wird zur Auf-

deckung der Nieten und Gewinne geschritten, wobei man mit den erstern den Anfang zu machen pflegt, und dann von den niedrigsten Gewinnen bis zu dem großen Loose hinaufsteigt, dieses zu allerletzt aufdeckend.

Lotto.

Das Lotto ist ein sehr beliebtes Gesellschaftsspiel, welches einen wohlfeilen und angenehmen Zeitvertreib gewährt, sowohl von der Jugend wie von Erwachsenen aller Länder gespielt wird, und den harmlosen Charakter, den es als gesellige Unterhaltung trägt, nur da verliert, wo es aus dem kleinen, geschlossenen Privatzirkel hinaustritt in das öffentliche Leben, von den Regierungen als Einnahmequelle ausgebeutet wird, zugleich aber eine Quelle des Elends und der Entsittlichung wird, die dem Staate ungleich mehr Nachtheile bringt, als die durch dasselbe erzielte Einnahme ihm Vortheile gewähren kann.

Während wir daher voll Abscheu und Schrecken die Blicke von dem öffentlichen oder Staats-Lotto abwenden, das leider in manchen Ländern noch immer besteht, obgleich seine verderblichen Einflüsse auf die Moralität der niederen Classen längst erwiesen und anerkannt sind, können wir nicht umhin, dem Lotto hier eine Stelle anzuweisen, das lediglich zur geselligen Unterhaltung dient.

Es sind zu dem Spiele die neunzig Nummern von 1 bis 90 erforderlich. Diese sind auf kleine hölzerne Halbkugeln geschrieben, welche am untern Ende etwas abgestumpft sind, damit sie stehen können.

Diese Nummern bewahrt man in einem Beutel auf, in welchem sie gehörig umgeschüttelt werden können, und aus welchem man sie dann, wie dies später erwähnt werden wird, einzeln zieht.

Außer den Nummern sind noch eine Anzahl Nummer-Karten erforderlich, deren Menge je nach der der Theilnehmer verschieden ist, und sich bis in das Unendliche vervielfältigen läßt, da die 90 Zahlen einer unglaublichen Menge von Zusammensetzungen fähig sind, bevor zwei solcher Nummerkarten ganz gleich sind.

Diese Karten haben in der Höhe 3 Reihen, und in der Breite 9; von diesen letztern stehen die Einer in der ersten Reihe links, und so fort die Zehner, Zwanziger ꝛc. bis zu den Achtzigern, welche die letzte Reihe rechts bilden.

Da nun aber in jeder Breitenreihe nur fünf Zahlen stehen dürfen, indem durch die Quinte das Spiel gewonnen wird, befinden sich zwischen den Zahlen immer leere Felder, und eine solche Nummerkarte sieht also wie folgt aus:

1		26		45	53		77	
	10		37		52		79	83
4		28	31			67		90

Jede Querreihe hat also 5 Zahlen und 4 leere Felder.

Die Zahl der Theilnehmer ist unbeschränkt.

Jeder Mitspieler setzt einen bestimmten Satz, und erhält dafür eine gewisse Anzahl Blätter, eins, zwei, drei, selten mehr. Wer dennoch mehr zu haben wünscht, der hat für jedes fernere Blatt den ursprünglichen Satz nochmals zu zahlen.

Sind die Blätter vertheilt und sämmtliche Sätze gemacht, so wird bestimmt, wie man spielen will, d. h. ob von den eingegangenen Sätzen, welche die Casse bilden, auch für die Ambe, Terne und Quaterne (zwei, drei oder vier Zahlen in einer Reihe) etwas bezahlt wird, oder ob Der Alles gewinnt, der die Quinte oder Quinterne macht, d. h. zuerst 5 Zahlen in einer Reihe bekömmt.

Trifft sich der Fall, daß zwei oder mehrere der Mitspieler zugleich fünf Zahlen in einer Reihe haben, so theilen sie sich in die Casse zu gleichen Theilen.

Ist man über die Spielweise einig, so übernimmt einer von den Spielern das Ausrufen; d. h. er nimmt aus dem Beutel, den er oder jeder Mitspieler, umschütteln darf, so oft es ihm beliebt, eine Zahl heraus, ruft sie laut aus, und setzt sie dann offen vor sich auf den Tisch.

Der leichtern Uebersicht wegen, und um die später nöthige Controlle besser führen zu können, ordnet der Ausrufer die Zahlen so, wie sie auf den Karten stehen, d. h. in der ersten Reihe links die Einer und so fort nach rechts bis zu den Achtzigern.

Jeder Spieler, der eine der aufgerufenen Zahlen auf seinen Blättern hat, bedeckt sie so oft, wie sie auf denselben vorkommen, mit einer Marke, von denen zu diesem Zwecke jeder Mitspieler eine hinlängliche Anzahl bekömmt, entweder Glas- oder Pappenstückchen rc.

Wer zuerst die Quinterne voll hat, der muß dies sogleich melden,

denn versieht er dies, und bei der nächsten ausgerufenen Zahl meldet sie ein Anderer, so geht er seines Anspruches verlustig.

Eben so ist es auch, wenn Ambo, Terno und Quaterno nach getroffener Uebereinkunft bezahlt werden, was gewöhnlich mit 1, 3 und 5 Points bezahlt wird.

Man spielt das Lotto auch so, daß man vor oder nach der Quinterne das Spiel beendigt. In dem ersten Falle werden nur 9 Zahlen gezogen, und wer darunter die meisten hat, gewinnt; in dem letztern wird der Gewinn dadurch entschieden, daß einer der Spieler alle 15 Nummern irgend eines seiner Blätter besetzt haben muß, um den Pot zu ziehen. Werden hier Zweie oder Mehrere zu gleicher Zeit fertig, so theilen sie gleichmäßig.

Macao.

Macao ist ein in Ungarn sehr beliebtes Hasardspiel, das Aehnlichkeit mit dem vingt-et-un (vergl. d.) hat, und als eine Abart desselben betrachtet werden kann.

Der Banquier, welcher nach Beendigung jedes Spieles wechselt, giebt jedem Spieler nur eine Karte.

Neun Augen gewinnen. Die Figuren und die Zehnen zählen nicht.

Man kann also neune nur durch eines oder mehrere der Blätter vom As bis zur Neune machen.

Man darf Karte verlangen, so lange man neun Augen noch nicht erreicht hat.

Ueber neun Augen ist man todt.

Der Banquier zahlt dem Spieler, der eine Neune in die Hand bekömmt, den dreifachen Satz; den zweifachen dem, der eine Acht, den einfachen dem, der eine Sieben hat, außer in dem Falle, wenn er mit der Karte bezahlt, d. h. wenn er eben so viel oder mehr im Lager (als erste Karte) hat, wie sie.

Eben so bezahlen die Pointeure dem Banquier ihren Satz dreifach, doppelt oder einfach, wenn er eine Neune, Achte oder Sieben im Lager hat; ebenfalls ausgenommen, wenn sie mit der Karte zahlen, d. h. wenn sie ein höheres Blatt haben, als der Banquier, denn bei gleichen Blättern verlieren sie ihren Satz nur einfach.

Man spielt es auch so, daß gar nicht gestraft wird, d. h. daß das eine Blatt, welches Banquier und Pointeure in die Hand bekommen, über Gewinn und Verlust entscheidet.

Manille.

Dies Spiel war die erste Unterhaltung Ludwig's XV. Es ist aus der Mode gekommen, wie so manches andere; dennoch wollen wir der Vollständigkeit wegen hier die Beschreibung davon geben.

Der Einsatz beträgt gewöhnlich 9 Fische, jeder zu 10 Marken, und 10 Marken, im Ganzen also 100 Marken. Man kann in diesem Spiele sehr gut 2 bis 300 Marken verlieren.

Man spielt Manille mit dem vollständigen Spiele, und unter zwei bis fünf Personen; indeß ist es unter Zweien nicht so unterhaltend, wie unter Dreien oder Mehreren.

Da es in diesem Spiele vortheilhaft ist, der Erste zu sein, wird um das Geben geloset. Der Geber mischt gut und läßt links abheben, und giebt rechts herum, zu 3 und 3 oder zu 4 und 4 Blättern, das ganze Spiel aus.

Bei zwei Spielern bekömmt also jeder 26; — bei dreien 17 und es bleibt ein Blatt übrig; — bei vieren 13, und bei fünfen 10 und es bleiben zwei Blätter. Die übrigbleibenden Blätter werden auf den Tisch gelegt, ohne daß es erlaubt ist, sie anzusehen.

Die Hauptkarte in diesem Spiele ist die Carreau-Neune, welche Manille heißt; man darf sie im Spiel für jede beliebige Karte gelten lassen, d. h. sie rechnet für den, der sie in der Hand hat, für König, Dame, Bube oder jedes andere Blatt, ganz wie er will. Es ist, wie man später sehen wird, klug, dies Blatt zur rechten Zeit geltend zu machen.

Sind die Karten ausgegeben, so ordnet jeder die seinigen in der natürlichen Reihenfolge, wobei jedoch bemerkt werden muß, daß das As nur für eins zählt. Die Vorhand spielt hierauf ein beliebiges Blatt aus, muß aber dabei darauf achten, mit einem Blatte anzufangen, von welchem sie die meisten darauf folgenden hat; hätte der Erste z. B. Blätter von der Sechse bis hinauf zum König, so spielte er die Sechs, dann die Sieben und so fort, jedes einzelne Blatt benennend.

Kömmt er an ein Blatt, von dem er das nächstfolgende nicht mehr

hat, so nennt er das, welches er hat, und sagt ohne, indem er dazu das folgende ihm fehlende nennt, z. B. Sechs ohne Sieben, Bube ohne Dame &c.

Man braucht nicht bei der Farbe zu bleiben, sondern legt die Karten lediglich nach der Zahl der Augen.

Wenn ein Spieler nicht weiter kann, folgt der Nächste, und so weiter, rechts herum, und sollte zufällig keiner das folgende Blatt haben, erhält der, welcher zuerst Achte ohne Neune &c. sagte, von jedem Mitspieler eine Marke, und fängt abermals an zu legen.

Es ist von Wichtigkeit, sich der hohen Blätter zu entledigen, weil man dem, welcher gewinnt, so viele Marken bezahlen muß, als man auf seinen sämmtlichen Karten Augen hat. Jedes Bild gilt dabei 10 Points.

Will man nicht so hoch spielen, so zahlt man nur für jedes Blatt eine Marke.

Es ist auch vortheilhaft, seine Asse loszuwerden, weil man damit nicht wieder an den Stich kommen kann.

Wer bis zum König zählt, fängt wieder an.

Die Manille kann, wie erwähnt, für jedes beliebige Blatt gezählt werden, und der, welcher sie auf diese Weise spielt, erhält von jedem Mitspieler einen Fisch, oder auch eine geringere Anzahl Marken, wie man es ausmacht; wartet er aber damit so lange, bis sie durch eine Karte bedeckt ist, so verliert er eben so viel.

Der, welcher die Manille hat, und sich derselben nicht entledigt, bevor irgend einer der Spieler die Partie gewinnt, muß jedem Mitspieler einen Fisch bezahlen, und außerdem noch 9 Marken, als die Zahl der Augen, an den Gewinner.

Wer einen König spielt, erhält dafür von jedem Mitspieler eine Marke.

Wer bei der Beendigung des Spieles noch einen oder mehrere Könige in der Hand hat, bezahlt für jeden eine Marke an jeden Mitspieler.

Wer seine Karten zuerst sämmtlich los ist, gewinnt den Pot, welcher aus einem oder zwei Fischen besteht, die jeder Spieler, so oft eine neue Tour beginnt, in eine Tasse setzt.

Außerdem bekömmt er noch von jedem Spieler so viel Marken, wie seine Karten Augen haben.

Es ist nicht erlaubt, die bereits gespielten Karten nachzusehen, um sich danach bei dem Ausspielen zu richten; wer dagegen fehlt, zahlt jedem Mitspieler eine Marke, und zwar schon so bald, als er nur mit neugieriger Hand die Karten berührt hat.

Diese Strafe kann nach Uebereinkunft auch gesteigert oder ganz erlassen werden.

Mariage.

Mariage wird mit der gewöhnlichen französischen Piquet-Karte von 32 Blättern gespielt.

Der Werth der Karten ist der natürliche, nur mit dem einen Unterschiede, daß die 10 hinter dem As folgt.

Um des Geben wird abgehoben, und das höchste Blatt hat die Vorhand.

Jeder Spieler erhält 6 Karten, welche entweder zu 2 und 2 oder zu 3 und 3 gegeben werden.

Man spielt Mariage eben so, wie Piquet, entweder um die Partie oder um die meisten Points.

Um den Gewinn des Spieles zu entscheiden, werden sowohl bei der Partie als bei den Points die Augen zusammengezählt, die jeder Spieler in den von ihm gemachten Stichen hat.

Das As zählt 11, die Zehne 10, der König 4, die Dame 3, der Bube 2 Points.

Das macht zusammen:

$$
\begin{array}{r}
4 + 11 = 44 \\
4 + 10 = 40 \\
4 + 4 = 16 \\
4 + 3 = 12 \\
4 + 2 = 8 \\
\hline
\text{Summa } 120.
\end{array}
$$

Da nun aber zu einer Partie 130 Points gerechnet werden, zählt man den letzten Stich noch für 10, und um eine Partie zu gewinnen, welche mit einem einzigen Spiele entschieden wird, muß man wenigstens 66 Points haben; hat man nur 65, so ist der Gewinn unentschieden, und die nächste Partie wird doppelt gerechnet.

Außerdem zählt man noch:

Für jede Mariage, d. h. für König und Dame in einer Farbe, die man zusammen in der Hand hat, 20 Points, wo es um Points geht; spielt man um die Partie, so wird die Mariage extra mit 1 Marke bezahlt.

Die Trumpf-Mariage gilt 40 Points oder 2 Marken.

Für L'Amour, d. h. As und Zehn von derselben Farbe, die man zugleich in der Hand hat, zählt man 30 Points oder ebenfalls 1 Marke, für Trumpf-L'Amour 60 Points oder 2 Marken.

Jede Mariage und L'Amour muß aufgezeigt werden.

Für die Wäsche, d. h. für die sechs letzten Stiche erhält Der, welcher sie macht, 20 Points oder 1 Marke.

Spielt man um Points, so wird die kleinere Zahl gleich von der größern abgezogen, und nur der Ueberschuß aufgeschrieben.

Man spielt Mariage entweder so, daß der Trumpf von Hause aus bestimmt, oder so, daß er erst während des Spieles gemacht wird.

Wird er gleich gemacht, so legt man das 13. Blatt offen auf den Tisch, und die übrigen 19 Blätter als Talon verdeckt daneben.

Wird er während des Spieles gemacht, so bestimmt ihn die erste Mariage, die einer von den Spielern in der Hand hat.

Bekommen beide Spieler zugleich eine Mariage, so hat die der Vorhand den Vorzug, und wird mit 40 Points oder 2 Marken bezahlt, die andere aber nur mit 20 Points oder 1 Marke.

Die Vorhand spielt zuerst aus, und die Nachhand giebt zu; hat sie die angespielte Farbe, so braucht sie dieselbe nicht zu bedienen, hat sie sie aber nicht, so ist sie nicht gezwungen, mit Atout zu stechen, sondern kann zugeben, was sie will.

Wer den Stich gemacht hat, hebt von dem Talon die oberste Karte ab, und dann der Andere die nächste, so daß jeder Spieler immer, ehe ausgespielt wird, 6 Blätter in der Hand hat.

Wer aus Versehen 2 Blätter abhebt, der muß sie zwar behalten, aber er darf das nächste Mal nicht wieder abheben.

Der aufgewählte Trumpf kann durch die Sieben geraubt werden, d. h. wenn man die Sieben in der Hand hat, oder sie während des Spieles bekömmt, so kann man sie auf den Tisch legen, und das aufgewählte Trumpfblatt dafür in seine Karte nehmen.

Sollte die Sieben zufällig das ganz unterste Blatt in dem ganzen Talon sein, so kann man damit nicht mehr rauben, sondern muß sie behalten.

Da es von Wichtigkeit ist, Mariage und L'Amour anzusagen, pflegt man in der Regel ein As, eine Zehne, einen König und eine Dame nur dann auszuspielen, wenn man entweder selbst in dieser Farbe L'Amour oder Mariage gehabt hat, oder wenn der Gegner das zur Ansage nöthige Blatt zeigte.

Bei dem Ausspielen thut man sehr gut, bei derselben Farbe zu bleiben, weil man dadurch den Gegner zwingt, entweder mit Trumpf zu stechen, oder gute Blätter zuzuwerfen.

Eine Zehne auszuspielen, wenn das As von der Farbe noch nicht

heraus ist, muß man möglichst vermeiden, weil der Gegner, wenn er das As in der Hand hat, durch den einen Stich gleich 21 Points bekömmt.

Da die Wäsche 20 und der letzte Stich 10 Points zählen, folglich die 6 letzten Stiche zusammen 30 Points, muß man sein Augenmerk darauf richten, die Wäsche zu machen, was man am besten kann, wenn man die Atout, welche man im Laufe des Spieles bekömmt, möglichst zusammenhält, und die Blätter, die man daneben hat, immer zuwirft. Sind sie aber hoch, dann würde man freilich dadurch mehr verlieren, als man im glücklichsten Falle gewinnen kann.

Eine einfache Partie wird gewöhnlich mit 2 Marken bezahlt, und eine doppelte, oder der Matsch, mit 4 Marken.

Für die Wäsche werden bei dem Spiele um die Partie zuweilen sechs Marken bezahlt, und da sie nicht sehr häufig vorkömmt, ist dieser Ansatz auch nicht zu hoch, wie es ohne Erwägung der Proportion leicht scheinen dürfte.

Spielt man nicht um Points, so kann man statt der Marken auch Striche anschreiben, und man rechnet dann gewöhnlich 9 Striche zu einer gewonnenen Partie.

So lange man noch keinen Stich hat, darf man keine Mariage melden, wenn man mit aufgewähltem Trumpf spielt.

Was man in der Hand hat, braucht man nicht gleich zu melden, sondern man kann damit warten, so lange man es für gut hält, wodurch man den Gegner oft zu nachtheiligem Spiele verleiten wird. Sind aber die letzten Karten von dem Talon aufgehoben, muß Jeder melden, was er in der Hand hat, denn sobald das erste Blatt von den letzten 6 Stichen ausgespielt ist, darf keine Ansage mehr gemacht werden.

Hat man bei dem Spiel um die Partie schon eine hohe Zahl erreicht, so kann man sich einen großen Vortheil aneignen, indem man meldet: „Ich mache das Buch zu." — Dadurch verwehrt man das weitere Abheben von den Blättern des Talons, muß aber mit den Blättern, die man eben in der Hand hat, das Spiel oder die Partie gewinnen; schlägt dies fehl, so ist die Partie unbedingt verloren, sollte auch der Gegner wirklich weniger Points oder Marken haben. Deshalb darf man das Buch nicht ohne Gewißheit, oder wenigstens ohne die größte Wahrscheinlichkeit des Gewinnes schließen, das etwaige Risiko aber wird dadurch aufgewogen, daß man auf diese Weise den Gegner sehr leicht Matsch macht.

Schließt man das Buch, so muß mit den 6 Karten, die dann jeder Spieler in der Hand hat, eben so bedient oder gestochen werden, wie bei den letzten Blättern.

Sollte der Gegner dessen, der das Buch zumacht, in dem Augenblicke, wo dies geschieht, noch irgend eine Ansage in der Hand haben, so kann er sie melden, sobald aber ausgespielt und zugegeben ist, wird er jeder Meldung verlustig.

Spielt der Eine schlechte Bläiter aus, und als solche rechnet man den Buben, allenfalls auch die Dame oder den König, oder augenlose, d. h. die Neune, Achte und Sieben, so muß der Gegner sich seiner schlechten Blätter ebenfalls zu entledigen suchen, und also zuwerfen, was am wenigsten zählt.

Hat man wenig oder gar keine Trümpfe, aber Asse oder Zehnen in der Hand, so muß man, um diese in Sicherheit zu bringen, den Stich nehmen, sollte auch ein ganz leeres Blatt gespielt sein.

Hat man wenig Trümpfe, so daß man fürchten muß, der Gegner werde die Wäsche machen, muß man entweder versuchen, sich dagegen sicher zu setzen, oder aber, die Wäsche mit dem möglich-geringsten Nachtheile zu erdulden; das erste geschieht, indem man die Atouts, die man hat, besetzt hält, d. h. die Zehn mit einem, den König mit zwei Kleinen, oder, wenn man das nicht kann, indem man während der letzten Stiche mit seinen Trümpfen alle die Zählblätter absticht, die der Gegner ausspielt.

Um sich gegen Nachtheile zu sichern, ist es gut, genau auf die Blätter zu achten, welche heraus sind, damit man sich nicht einen vortheilhaften Stich entgehen lasse, weil man hofft, L'Amour oder Mariage zu machen, während doch das dazu gehörige zweite Blatt schon längst in den Stichen liegt.

Ganz besonders genau muß man die Trümpfe zählen, welche heraus sind, weil man dadurch leicht der Wäsche entgehen kann.

Anhang.

Von der Mariage unter drei und vier Personen.

Man spielt Mariage unter drei Personen eben so, wie Piquet, d. h. mit einem König, und es gelten hier für die Bezahlung dieselben Regeln, wie dort, indeß giebt der König jederzeit die Karten, wobei er den abheben läßt, welcher bei dem Ziehen um den König das höchste Blatt hatte.

Eine andere Spielart unter Dreien ist auch so, daß alle Drei an dem Spiele zugleich Theil nehmen.

Wo dies geschehen soll, werden außer den 32 Blättern des Piquetspieles auch noch die Sechsen hinzugenommen, so daß man also im Ganzen 36 Blätter hat.

Dann zieht man um das Geben und die Vorhand.

Wer das höchste Blatt hat, giebt zuerst; links neben diesen setzt sich der, welcher das zweit-höchste Blatt zog, und rechts daneben der, welcher das niedrigste hatte.

Der Kartengeber läßt rechts abheben, und giebt dann links herum, und zwar zuerst 3 und hierauf 2 Blätter; das 16. Blatt wird als Trumpf aufgewählt, und die übrigen 20 Blätter als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt.

Die Meldungen erfolgen nun eben so, wie unter Zweien, und der Meldende erhält das Angesagte von jedem der beiden Mitspieler bezahlt.

Wer den Stich macht, hebt zuerst von dem Talon ab, dann der links daneben Sitzende, und endlich der Dritte.

Die Spielregeln sind hier im Ganzen dieselben, wie bei der Mariage unter Zweien, indeß läßt sich kaum erwarten, daß diese anderwärts gespielt werden wird, als da, wo vielleicht drei Personen beisammen sind, die spielen wollen, und doch kein anderes Spiel verstehen, als eben Mariage.

Auch unter vier Personen spielt man Mariage, welches man dann Kreuz-Mariage nennt, ein Name, zu dem wahrscheinlich der Umstand Veranlassung gegeben hat, daß die Karten über Kreuz gegeben werden; d. h. wenn der Kartengeber, der durch das niedrigste Blatt bestimmt wurde, rechts hat abnehmen lassen, giebt er zuerst (zu 2 und 2 Blättern) dem Gegenübersitzenden, dann dem links, dann dem rechts, und endlich sich selbst.

Bei dieser Art des Spieles hat man wieder nur die gewöhnlichen 32 Piquetblätter, und es nehmen alle vier Spieler zugleich Theil.

Jeder erhält 8 Blätter, rechts abgehoben und links gegeben, und das unterste Blatt wird als Trumpf aufgeworfen.

Ist gegeben, so meldet die Vorhand an, was sie etwa in der Hand hat, und erhält dies von jedem der drei Andern bezahlt.

Dann meldet, links herum, der Zweite, der Dritte, und endlich der Kartengeber.

Wer am Ende in seinen Stichen die meisten Augen hat, der hat das Spiel gewonnen; bei gleichen Augen ist der Gewinn für die Vorhand.

Der Matsch wird bei dieser Art des Spieles nicht bezahlt, wohl aber die Wäsche, welche hier natürlich aus den letzten 5 Stichen besteht. Wer diese macht, bekömmt von jedem der Mitspieler 8 Marken, ein Satz, der minder hoch erscheinen wird, wenn man bedenkt, daß ein solcher Fall höchst selten eintritt.

Eine Abweichung von der Regel des Spieles unter Zweien ist, daß hier jederzeit entweder die Farbe bedient, oder mit Trumpf gestochen und

überstochen werden muß; hat man daher in mehr als einer Nebenfarbe (so heißt nämlich in jedem Spiele jede Farbe, welche nicht Trumpf ist) gute Blätter, wodurch man hoffen darf, wieder an den Stich zu kommen, so ist es Regel, Atout auszuspielen, damit alle Atouts herauskommen, und man dann seine Stiche in der Nebenfarbe oder Handkarte frei machen kann.

Diese Verschiedenheit der Regel mit dem Bedienen und nicht Bedienen schreibt sich unbedingt daher, daß bei dem Spiel unter Zweien wegen des fortwährenden Abhebens und des daraus entstehenden Wechsels der Karten keine Controle Statt finden kann, ob Einer die Farbe verleugnet hat oder nicht, auf die Redlichkeit oder das Ehrgefühl der Spieler im Allgemeinen aber — leider, — nicht zu rechnen ist; — wohingegen man sich bei diesem Spiele unter Vieren durch das Nachsehen der Stiche jederzeit überzeugen kann, ob Farbe verleugnet wurde, oder nicht; deshalb ist es aber auch durchaus nothwendig, die Stiche ordentlich zu legen und zu sondern, weil dadurch mancher Streit vermieden oder beseitigt werden kann.

Maryland.

Dies ist der ursprüngliche Name des Spieles, welches jetzt ganz allgemein und ausschließlich unter dem Namen Boston bekannt ist. Dieser ältere Name ist so ganz vergessen, daß es gewiß nur sehr wenige Bostonspieler giebt, welche ihn kennen.

Mistigri.

Es ist nicht möglich gewesen, den Ursprung dieses Spieles zu entdecken, welches verschiedene Namen hat. Man nennt es Monche, Bête, Pamphile und Lenturla. Es ist der Trefle-Bube der höchste Atout, welcher einen dieser Namen annimmt, je nachdem die Spieler ihn taufen wollen.

Mistigri ist ein nicht sehr zusammengesetztes und dennoch äußerst unterhaltendes Spiel, welches seit einiger Zeit in den Pariser Salons wieder sehr in Gunst gekommen ist.

Regeln des Spieles.

Man spielt Mistigri unter drei, vier, fünf oder sechs Personen. Spielt man nur unter Dreien, so ist ein Spiel Karten von 32 Blättern hinreichend; ist die Zahl der Spieler größer, so bedient man sich eines vollständigen Spieles von 52 Blättern. Der König ist das höchste Blatt, das As folgt auf den Buben, und die übrigen Blätter gelten nach den Augen.

Wenn die Plätze und das Kartengeben durch das Loos entschieden sind, setzt jeder seinen Satz in die Tasse. Nehmen wir an, er betrage für jeden Spieler eine Marke. Ist dies geschehen, so giebt der Geber einem Jeden und zuletzt sich selbst fünf Blätter; dann schlägt er das nächste Blatt als Atout auf.

Hat jeder Spieler seine Karten angesehen, so kömmt der Vorhand das Wort zu; erscheint sein Spiel ihm nicht gut genug, um sich den Gefahren des Spieles auszusetzen, so sagt er: „Ich passe." Dann wirft er seine Karten bei Seite, und spielt nicht. Glaubt er indeß, es wagen zu dürfen, so sagt er: „Ich gehe mit." Hat Jeder in seiner Reihe gesprochen, so fragt der Geber den ihm zunächst rechts sitzenden Mitgeher: Wie viel Karten?" Will dieser keine neuen Karten, so sagt er: „Ich bleibe!" oder er legt von seinen Blättern so viele weg, als er will, und wären es alle; eben so ist es auch mit den Uebrigen, welche sich erklärt haben, daß sie mitgehen.

Wenn einer der Spieler, entweder in der Hand oder durch den Kauf, fünf Karten von gleicher Farbe besitzt, so hat er die Fliege. Sobald alle Käufe beendigt sind, zeigt er seine Karten auf, und die sämmtlichen andern Spieler fangen die Fliege, d. h. jeder von ihnen, einzeln, oder alle zusammen, wie dies ausgemacht wird, muß für das nächste oder die nächstfolgenden Spiele in die Tasse eine Summe setzen, welche der gleich kömmt, die sich darin befand, als Jener die Fliege hatte. Wenn mehrere Spieler zugleich die Fliege haben, gewinnt die in Atout, wenn sie darunter ist; in den Nebenfarben gewinnt die mit den stärksten Augen, bei gleichen Augen die Vorhand.

Der Kartengeber, welcher Mistigri aufschlägt, d. h. den Treffle-Buben, macht die Farbe, die ihm gefällt, zu Atout. Hat er vier Karten von einer Farbe in der Hand, so darf er Mistigri dazu rechnen, und Fliege ansagen, als ob er fünf Blätter von einer Farbe hätte.

Hat Niemand die Fliege, so spielt die Vorhand irgend eine Karte aus; die Andern geben zu. Man darf weder ein niedriges Blatt von gleicher

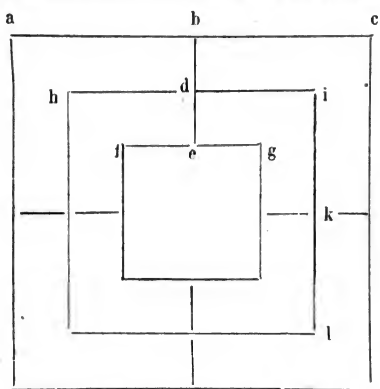
Farbe, noch eine Fehlfarbe zugeben, wenn man mit der Farbe stechen kann, oder mit Atout, wenn man die Farbe nicht hat. Giebt man ein niedrigeres Blatt, verleugnet die Farbe, oder sticht nicht mit Atout, so fängt man die Fliege, d. h. man setzt so viel, als in der Tasse steht.

Jeder Stich gilt für den, welcher ihn gemacht hat, den fünften Theil des Stammes. Wer keinen einzigen Stich macht, fängt die Fliege, d. h. er setzt für das nächste Spiel in die Tasse so viel, als bei dem Spiele stand, wo er die Flinge fing.

Wenn mehrere Spieler zugleich die Fliege fangen, so können die verschiedenen Sätze, wie dies weiter oben gesagt wurde, entweder zusammen gemacht werden, oder für die zunächst aufeinander folgenden Spiele. Diese letztere Spielart ist vorzuziehen, denn sonst könnte die Fliege, wenn alle verschuldeten Strafen immer zusammen kämen, zuweilen zu ungeheuren Summen steigen.

Mühle.

Auf der äußern Seite, dem Damenbrett gegenüber, befindet sich auf dem Puff- oder Toccadillebrett eine Figur, wie die hierunter angegebene:



Es kömmt bei diesem Spiele darauf an, 3 Steine in eine Reihe zu setzen, und zwar auf die Punkte, wo die Linien zusammenstoßen, nämlich a b c, b d e, f e g etc.

Drei solche Steine in einer Reihe nennt man eine **Mühle**, und wer eine setzt oder zieht, nimmt dem Andern einen seiner Steine weg; er darf jedoch keinen nehmen, der in einer Mühle steht.

Jeder Spieler bekömmt 9 Steine, die außer dem Brett stehen bleiben und erst nach und nach einzeln eingesetzt werden.

Um das Ansetzen wird wie um das Anziehen bei der Dame gelost.

Wer ansetzt, muß sein Augenmerk dahin richten, die Steine in einer Linie zu erhalten, und der Zweite, dies zu verhindern.

In der ersten Absicht thut man am besten, die Steine nicht gleich neben einander in eine und dieselbe Reihe zu setzen, sondern zuerst an die Endpunkte zweier sich durchkreuzenden Linien, z. B. den ersten Stein auf a und den zweiten auf e; setzt dann der Gegenspieler den ersten oder zweiten Stein nicht auf b, so setzt der Anspieler den dritten Stein auf diesen Punkt und es ist ihm dann eine Mühle gewiß, indem er in der Linie a b c die beiden Punkte a und b, und in der Linie b d e die beiden Punkte b und e besetzt hat, folglich nur in einer dieser Linien an der Mühle gehindert werden kann.

Sind alle Steine beider Spieler im Brett, so wird gezogen, wobei aber jeder Stein immer nur einen Schritt gehen darf, nämlich von a bis b oder von b bis d oder von e bis g ꝛc.

Hat Einer von beiden Spielern seine Steine durch des Gegners Mühlen bis auf die drei letzten verloren, so darf er **springen**, d. h. er braucht dann mit seinen übrigen Steinen nicht mehr blos einen Schritt zu gehen, sondern er darf jeden Stein an jeden beliebigen leeren Platz setzen, wodurch es ihm also leichter wird, theils selbst eine Mühle zu bekommen, theils dem Feinde die seinigen zu vereiteln.

Verliert Einer auch von den drei letzten Steinen noch einen, so hat er die Partie verloren; sind beide Spieler bis auf 3 Steine reduzirt, so ist das Spiel **remie**.

Sehr vortheilhaft zur Sicherung für den Gewinn des Spieles ist es, sich eine **Klappmühle** zu machen, nämlich zwei Mühlen in parallel laufenden Linien und zwar entweder a b c und b d e oder h d i und i k l.

Wenn man dann den Stein b nach d zieht, so ist die Mühle h d i geschlossen, zieht man ihn zurück, so ist die Mühle b d e geschlossen. Eben das gilt auch von dem Stein d in Bezug der Mühlen b d e und i k l.

Es kann sehr oft vortheilhaft sein, dem Gegenspieler, dem man schon alle Steine bis auf 4 genommen hat, diese zu lassen, damit er nicht springen kann, und ihm den vierten erst dann zu nehmen, wenn man sich durch mehrere Züge eine Klappmühle gesichert hat.

Ist man dem Gegenspieler an Steinen sehr überlegen, so kann man die Partie auch dadurch gewinnen, daß man ihn festzieht, d. h. seine Steine so in die Enge treibt, daß er zuletzt keinen Zug mehr thun kann.

Wer eine Partie gewonnen hat, setzt in der nächsten an, indeß spielt man auch so, daß der Ansatz ohne Rücksicht auf Gewinn und Verlust nach jedem Spiele wechselt.

Murra.

Murra ist ein Spiel, welches in Italien, besonders von dem Volke, mit wahrer Leidenschaft gespielt wird.

Es gehören dazu zwei Spieler. Diese treten einander gegenüber, die Beine fest aufgestemmt, die geschlossene Faust bis zur Höhe des Gesichtes erhoben, mit glühenden Blicken in den Augen, den Zügen des Gegners lesend.

Plötzlich strecken beide zu gleicher Zeit einen oder mehrere Finger aus und nennen dabei irgend eine Zahl.

So streckt A z. B. drei Finger aus und ruft fünf; B erhebt zugleich vier Finger und ruft acht.

Der Zug ist ungültig, weil drei Finger von der einen Seite und vier von der andern sieben machen, also keiner von beiden Spielern die Zahl errathen hat.

Wenn aber A vier Finger erhebt, indem er sechs ruft, und B erhebt zwei Finger, indem er eine andere Zahl wie sechs nennt, so hat A gewonnen, weil seine Finger und die des Gegners zusammen sechs ausmachen.

Sollte B aber ebenfalls sechs gesagt haben, so ist der Zug eben so ungültig, als wenn Beide falsch gerathen hätten.

Man muß also, um den Satz, um welchen gespielt wird, zu gewinnen, die Zahl der eigenen Finger zu denen des Gegners hinzugerechnet, errathen, ohne daß der Gegner dies zu gleicher Zeit ebenfalls thut.

Onze et demie.

Zu diesem Spiele gehören ein Banquier und eine beliebige Anzahl Pointeure.

Die Bank geht der Reihe nach herum, indeß ist Niemand gezwungen, sie zu nehmen, da sie mit sehr beträchtlichem Verlust verbunden sein kann. Es steht daher Jedem frei, die Bank entweder zu verkaufen oder, wenn ihm Niemand etwas dafür zahlen will, umsonst an den Nächstfolgenden zu übergeben.

Der Banquier legt eine größere Summe als Bank aus, und braucht auch bei größerem Verlust, nicht mehr zu bezahlen, als er ausgelegt hat; indeß steht es ihm frei, überzuhalten.

Man nimmt nach der Anzahl der Theilnehmer entweder ein vollständiges Whistspiel, oder auch 2, 3, 4 ganze Spiele.

Sind diese Spiele durch, so geht die Bank weiter.

Der Banquier mischt, und von den Pointeuren hebt ab, wer will.

Hierauf macht jeder Spieler einen beliebigen Satz, noch ehe er ein Blatt erhalten hat, indeß steht es dem Banquier, damit sein Verlust nicht zu hoch gehen kann, frei, einen höchsten Satz für ein Blatt zu bestimmen, eben so, wie er auch einen niedrigsten festsetzen darf.

Die Karten gelten nach der Zahl der Augen, das As jedoch 11 und jedes Bild $^1/_2$.

Wer kauft, darf vor dem Kaufe den gemachten Satz erhöhen.

Ohne verlangten Kauf erhält Jeder nur ein Blatt. Gebornes onze et demie ist das As mit einem Bilde.

Ein geborenes onze et demie wird dreifach bezahlt, ein gekauftes, d. h. eines, das aus mehr als zwei Karten besteht, doppelt; das geborene gleich, so wie es gemacht ist, das gekaufte erst, nachdem der Banquier ebenfalls gekauft hat.

Bekömmt der Banquier ein geborenes onze et demie, so zahlen alle Spieler ihren Satz dreifach, bei einem gekauften doppelt, und der, welcher ebenfalls ein gekauftes onze et demie hatte, zahlt seinen Satz nur einfach.

Das As gilt immer 11.

Wenn es vorher ausgemacht ist, so kann man sich, wenn man ein As hat, für einen neu zu machenden Satz ein Bild dazu ausbitten, in welchem Falle einem der Banquier eine Karte aufwirft, und diese Forderung kann man dreimal wiederholen. Schlägt man ein Bild auf, so erhält man für

den neugemachten Satz ein gebornes onze et demie bezahlt, ist es kein Bild, so zahlt man den Satz.

Da 3 Bilder gegen 10 andere Karten in dem Spiele sind, hat der Banquier keine größere Wahrscheinlichkeit für sich als ein Dritttheil, deshalb wird er gut thun, das Bilderkaufen zu dem As entweder gar nicht zu gestatten oder doch nicht öfter als einmal.

Noch ist eine für den Banquier höchst nachtheilige und deshalb eigentlich nicht zu gestattende Variation, daß man, wenn man zu dem Bilde wieder ein Bild als erstes Blatt kauft, dies ebenfalls aufdeckt und darauf so kauft, wie auf das erste Bild, dies auch so lange fortsetzt, als man zu den neugekauften Bildern abermals ein Bild als erstes Blatt erhält. Auf diese Weise kann der Pointeur in einem Spiele 5 bis 6 Geborne bekommen, während dem Banquier nur eines bleibt.

Paar oder Unpaar.

Eines der einfachsten Spiele, die man sich denken kann. Es erfordert weder Nachdenken noch Geschicklichkeit, und wird daher auch in der Regel den Kindern überlassen, oder zur Entscheidung irgend einer Wette benutzt.

Das Spiel besteht in weiter nichts, als daß man eine Anzahl Geldstücke in die Hand nimmt, und den, mit dem man wettet, rathen läßt, ob die Anzahl gleich oder ungleich — paar oder unpaar, ist.

Will man nicht mehrere Geldstücke nehmen, so genügt auch ein einzelnes, und es kömmt dann darauf an, ob die Jahreszahl auf derselben an der Stelle der Einer eine gleiche oder eine ungleiche Ziffer hat.

Zuweilen spielt man auch so, daß der, welcher richtig räth, verliert.

Pächter.

Je mehr Theilnehmer zu diesem Spiele sind, desto interessanter ist es; man spielt es bis zu zehn und zwölf Personen.

Man nimmt dazu das vollständige Whistspiel, aus welchem nur die Achten weggelassen werden. Eben so legt man drei Sechsen weg, und läßt nur die Coeur-Sechse im Spiele, welche der Brillant genannt wird.

Es kömmt darauf an, 16 zu machen; wer diese mit der Coeur-Sechse macht, gewinnt vor allen Andern, die ebenfalls 16 haben.

Wer mit zwei Karten 16 macht, gewinnt gegen den, der es mit drei oder mehr Blättern bekömmt; z. B. eine Neune und eine Sieben gewinnen gegen eine Sieben, eine Sechs und eine Drei. Ist die Zahl der Karten gleich, so gewinnt die Vorhand; zu allererst aber, wie gesagt, die Coeur-Sechse.

Der Pächter ist einer der Spieler, welcher den Pachthof um den höchsten Preis übernimmt, für zehn, funfzehn oder zwanzig Marken und sogar für noch mehr, je nachdem man den Werth der Marken bestimmt hat.

Das für den Pacht festgesetzte Geld wird bei Seite gelegt, und der, welcher den Pächter verdrängt, gewinnt es.

Wer Pächter ist, läßt links abheben, mischt dann erst, und giebt rechts herum jedem von oben, von dem Talon eine Karte; darauf giebt er denen, die es verlangen von unten von dem Talon so viel Karten, als sie fordern, auch wieder rechts angefangen. Wer eine gewisse Anzahl Augen hat, und über 16 hinaus zu kommen fürchtet, braucht keine Karten weiter zu nehmen, wenn er nicht will; man bezahlt in diesem Falle dem Pächter nichts. Wer eine zweite Karte genommen hat, und mehr als 16 Points bekömmt, bezahlt dem Pächter so viel Marken als er in seinen Karten Augen über 16 hat. Wenn er z. B. in der Hand eine Neune hat, und dazu Zehne bekömmt, so zahlt er drei Marken.

Jede Karte zählt so viel, als sie Augen hat, das As eins und jedes Bild zehn.

Hat man Augen nahe bei 16, so ist es aus zwei Gründen gut, dabei zu bleiben; erstens, weil man nicht in die Gefahr kömmt, dem Pächter etwas zahlen zu müssen, und dann, weil man die Marken gewinnen kann, die jeder Mitspieler setzt, und welche der einzieht, der am nächsten unter 16 ist, wenn keiner den Pächter verdrängt; denn der, welcher den Pächter aus dem Pacht bringt, zieht nicht nur das Pachtgeld ein, sondern auch die von den Mitspielern gesetzten Marken.

Wer den Pächter verdrängt, wird selbst Pächter, wenn nicht vielleicht ausgemacht ist, daß Einer immer Pächter bleibt, oder daß es Jeder der Reihe nach wird.

Jeder Pächter muß das Pachtgeld bei Seite legen, für den, welcher ihn verdrängt.

Er wird dafür durch die Marken entschädigt, die jeder Spieler ihm für die Augen bezahlt, welche er über 16 hat.

Ein Spieler kann von dem Pächter so viele Karten verlangen, als er will, doch nur in seiner Reihe und eine nach der andern.

Palet.

Dieses Spiel ist sehr einfach und sehr alt; man kann es überall spielen, auf dem Lande, im Garten und sogar im Zimmer. Es sind dazu einige Geldstücke erforderlich.

Man kann Palet zu zwei, drei, vier und noch mehr Personen spielen, doch bei mehr als vieren entsteht zu leicht Verwirrung.

Regeln.

Einer der Spieler wirft ein kleines Geldstück in eine gewisse Entfernung; dann wirft er eine größere Münze, die er so nahe als möglich zu der ersten zu bringen sucht. Der, dessen Palet oder Münze am weitesten von der kleinen Münze oder dem Ziel entfernt ist, spielt zuerst, und der Nächste bei dem Ziele zuletzt.

Man spielt die Partie zu einer vorher bestimmten Anzahl Points; das Ziel wird bei jeder neuen Tour durch den geworfen, der der Erste am Spiele ist, und der, dessen Palet dem Ziele am nächsten liegt, gewinnt einen Point. Wer die festgesetzte Anzahl Points zuerst erreicht, gewinnt die Sätze, welche die Spieler zum Beginn gemacht haben.

Pamphilius.

Dies Spiel ist nichts weiter als eine Abart des Mistigri. (Vergl. d.) Es weicht von demselben durch die folgenden Regeln ab.

Der Treffle-Bube ist immer Atout, welches auch die umgeschlagene Farbe sein mag. Diesen Treffle-Buben nennt man Pamphilius.

Der Spieler, welcher Pamphilius in der Hand hat, erhält von jedem andern Spieler eine Marke.

Der Kartengeber, welcher Pamphilius umschlägt, darf seine Karten ansehen, und dann die Farbe, welche ihm die vortheilhafteste ist, Atout machen.

Obgleich Pamphilius immer Atout ist, und zwar der höchste, darf der Spieler, welcher in der Hand vier Blätter von gleicher Farbe und dazu Pamphilius hat, dennoch die Fliege nicht ansagen.

Papillon.

Dies Spiel, welches in einigen Provinzen Frankreichs viel gespielt wird, erfordert drei, höchstens vier Theilnehmer. Man braucht dazu ein vollständiges Spiel Karten.

Nachdem man übereingekommen ist, wie viele Touren man spielen will, den Einsatz bestimmt und alles weitere geordnet hat, zieht man um das Geben; dies trifft den, der das niedrigste Blatt hat.

Der Kartengeber läßt links abheben, und giebt rechts herum Jedem 3 Blätter zu 1 und 1. Darauf legt er die sieben folgenden Blätter offen auf den Tisch, wenn drei Spieler sind, wie das meistens der Fall ist; bei vier Spielern werden nur vier Karten aufgedeckt.

In der Mitte des Tisches steht eine Tasse, in welche jeder Spieler einen höhern oder geringern Einsatz macht, je nachdem man hoch oder niedrig spielen will.

Der, welcher rechts neben dem Kartengeber sitzt, prüft sein Spiel und sieht zu, ob nicht eines der aufgedeckten Blätter zu denen paßt, die er in der Hand hat.

Wir bemerken dabei, daß von den Tischblättern nur der König, die Dame, der Bube und die Zehne durch ein Blatt von gleicher Art genommen werden können, d. h. ein König durch einen König, eine Dame durch eine Dame, u. s. w.

Mehrere der Tischblätter, welche mit einander gleich sind, können durch ein einziges gleiches Blatt, das man in der Hand hat, genommen werden.

Dies gilt auch von ungleichen Blättern unter der Zehne; z. B. es läge auf dem Tische ein As, eine Viere und eine Fünf, so könnte man diese drei Blätter, die zusammen 10 betragen, mit einer einzigen Zehne nehmen, die man in der Hand hätte, wenn man nämlich an der Reihe wäre, und so auch mit allen andern Karten. Die Feinheit des Spieles besteht darin, mit einem einzigen Handblatte so viele Tischblätter als möglich zu nehmen, weil man dadurch einen doppelten Vortheil hat; der erste ist, daß man von dem Tische Karten nimmt, die vielleicht für einen andern passen könnten,

und der zweite, daß man dadurch eine größere Anzahl Karten bekömmt, die dazu dienen können, die Blätter zu gewinnen, für welche Jeder dem Gewinner einen Satz bezahlt, wegen dessen man vor dem Spiele übereingekommen ist.

Nur wer am Spiele ist, darf Tischblätter rauben, welche mit den Augen einer der Karten, die er in der Hand hat, gleich sind; liegen indeß zwei Achten auf dem Tische, und man hat eine in der Hand, so darf man namit nicht beide vom Tische nehmen, sondern nur eine: eben so ist es auch mit allen übrigen Blättern, d. h. man darf nur ein Mal so viele Augen vom Tische wegnehmen, als die Handkarte hat; mit derselben darf man indeß unter den Tischkarten wählen, wenn die gleiche Augenzahl zwei oder drei Mal vorhanden wäre: z. B. 7 und 2, 6 und 3, 5 und 4.

Hat man in der Hand mehrere Karten, welche mit denen auf dem Tische gleich sind, z. B. zwei Damen, wenn zwei Damen liegen, so darf man dennoch, wenn man an der Reihe ist, jedesmal nur ein Blatt aus der Hand nehmen.

Der, welcher mit den Blättern, die er in der Hand hat, von dem Tische nichts auf die beschriebene Weise rauben kann, legt die Blätter, die er hat, mit zu den Tischblättern, und so wird fortgefahren, bis keiner der Mitspieler noch ein Blatt in der Hand hat.

Darauf giebt der Kartengeber, wie zu Anfang, wieder Jedem 3 Blätter, und wenn zufällig auch der Tisch zugleich mit leer würde, ebenfalls wieder sieben Blätter offen.

Das Spiel hat bei diesem zweiten Geben ganz seinen Fortgang, wie es bei dem ersten beschrieben wurde.

Wenn alle Karten des Talons ausgegeben sind, gewinnt der die Partie, welcher sich zuerst seiner drei Blätter dadurch entledigt, daß er Tischkarten raubt.

Wer seine letzten Karten dadurch los wird, daß er sie mit zu den Tischblättern legen muß, hat keinen Anspruch auf Gewinn.

Von den Bezahlungen.

Wer seine Karten aufdeckt, d. h. zu den Tischblättern legen muß, zahlt in die Tasse so viele Marken, als er Karten aufgedeckt hat.

Der, welcher dabei zwei oder drei As niederlegt, erhält von jedem Mitspieler so viele Marken, als er Asse aufgedeckt hat.

Wer von den Tischkarten ein oder mehrere As wegnimmt, erhält von jedem Mitspieler so viele Marken, als er Asse weggenommen hat.

Wer mit einem As in der Hand eines vom Tische nimmt, bekömmt von jedem Mitspieler zwei Marken; wer mit einer Zwei zwei As nimmt, viere, mit einer Dreie drei As sechse und mit einer Viere vier As acht Marken von jedem Mitspieler.

Wer mit einem König, einer Dame, oder irgend einem andern Blatte aus der Hand einen Haneton macht, d. h. drei Karten vom Tische nimmt, bekömmt von jedem Mitspieler eine Marke. Der Bube gilt zu diesem Zwecke 11, die Dame 12 und der König 13.

Wer mit seiner Karte alle Tischblätter oder das letzte noch liegende raubt, bekömmt ebenfalls von jedem Mitspieler eine Marke; d. h. Sauterelle machen. Der nachfolgende Spieler muß dann seine sämmtlichen Karten auflegen.

Wer im Laufe der Partie drei Karten macht, bekömmt von jedem Spieler eine Marke und das heißt Klein-Papillon. Im Laufe der Partie heißt, wenn noch Karten im Talon liegen.

Der, welcher in seinen Stichen eine größere Anzahl von Karten hat, bekömmt eine Marke von jedem Mitspieler und wenn in dem einen Spiele die Zahl der Blätter gleich sind, gewinnt Keiner, doch im nächsten Spiele wird dafür doppelt bezahlt.

Der, welcher die Partie nicht gewinnen kann, und seine Karten zuletzt aufdeckt, bekömmt von jedem Mitspieler eine Marke, was man das Recht der Consolation nennt.

Der, welcher gewinnt oder zuletzt seine Blätter aufdeckt, nimmt die übrigen Tischblätter ein, und sie können ihm dazu dienen, die Blätter zu gewinnen.

Wenn das Spiel Karten falsch ist, gilt das gemachte Spiel dennoch, sobald nur die Anzahl der Blätter richtig ist.

Wenn vergeben ist, gilt das Spiel nicht, von dem Augenblicke an, wo man das Vergeben bemerkt, was aber bis dahin gemacht und bezahlt wurde, bleibt gültig. Es wird frisch aufgemischt, nochmals gegeben, und der Kartengeber setzt einen Fisch (10 Marken) Strafe.

Wer ausspielt, ehe er an der Reihe ist, muß seine Karten auf den Tisch legen.

Der Kartengeber muß es anmelden, wenn er die letzten Karten aus dem Talon giebt.

Patience.

Wie der Name dieses Spieles es andeutet (Patience, Geduld,) ist es französischen Ursprunges, doch läßt sich die Zeit seines Entstehens nicht bestimmen. Es bildet eine ganz eigenthümliche Gattung der Spiele, indem die Patiance nur einen einzigen Spieler erfordert; sie ist folglich ein Mittel des Zeitvertreibes in einsamen Stunden, bei manchen Menschen aber eine wahre Leidenschaft, und zwar auch mit aus dem Grunde, weil man dem Spiele sehr häufig dadurch einen erhöhten Reiz verleiht, daß man einen Aberglauben damit verbindet, indem man nämlich irgend eine Sache, einen Plan, einen Vorsatz, in den Sinn nimmt, und sich denkt, daß das Auf- oder Ausgehen der Patience das Gelingen, das Gegentheil aber das Mißlingen des gehegten Planes bedeutet.

Die Arten, auf welche sich die Patiance legen läßt, sind sehr verschieden; die interessantesten derselben wollen wir angeben, indem wir sie hier hintereinander beschreiben, in dem alphabetischen Register aber zur leichtern Auffindung die Namen nach dem Buchstaben mit der Verweisung auf diese Hauptrubrik aufnehmen.

Das Spiel hat schon manchem Einsamen die Grillen der Gefangenschaft, der Krankheit oder sonstigen Trübsals verscheucht, und ihn über die langsam dahinschleichenden Stunden mit wohlthuender Täuschung hinweggetragen.

Man bedient sich zu den verschiedenen Arten der Patience entweder eines doppelten vollständigen oder eines einfachen Whistspieles, oder der bloßen Piquetkarte, in allen Fällen aber ist es, wenn man mehrmals hintereinander spielen will, und wären es auch andere Arten, Hauptregel, die Karten stark zu mischen, damit sie nicht in ihrer Reihenfolge liegen bleiben.

Wir wollen nun eine Menge verschiedener Arten der Patience angeben; es läßt sich daraus leicht erkennen, daß man auf andere Weise zu gleichem Zwecke eine Menge neuer Spielarten erfinden kann.

Cabale.

Man zählt von zwei vollständigen Whistspielen, die man vorher gut gemischt hat, 13 Blätter ab, und legt diese als besonderes Häufchen bei Seite, das oberste Blatt aufgedeckt, die übrigen zwölf verdeckt darunter.

Die vierzehnte Karte legt man dann als Anfangsblatt aus, und auf dieselbe jedes sich bietende Blatt in aufsteigender Reihenfolge, ohne Rücksicht auf die Farbe. Ist z. B. das ausgelegte Blatt eine Zehne, so legt man darauf einen Buben, eine Dame, u. s. f bis zur Neune.

Dabei muß man besonders darauf achten, die 13 Blätter des bei Seite gelegten Päckchens, welches paquet de grace (Gnaden-Päckchen) heißt, abzulegen, von welchem man das zweite Blatt aufdeckt, wenn das oberste abgelegt ist.

Hierauf legt man vor sich offen vier Reihen, indem man die Blätter einzeln von dem Talon abzieht.

Jede Zehne, die sich dabei zeigt, wird neben die erste ausgelegt, und man sucht sie ebenfalls bis zur Neune zu belegen.

Wenn man dadurch von den bereits liegenden vier Häufchen ein oder mehrere Blätter ablegen kann, so muß man an deren Stelle erst wieder andere legen, bevor man fortfährt, die vier Häufchen der Reihe nach zu belegen.

Gelingt es auf diese Weise, alle Blätter loszuwerden, so daß oben acht vollständige Häufchen zu 13 Blättern liegen, so hat man das Spiel gewonnen, im Gegentheile aber verloren.

Cabale à la Pyramide.

Aus dem vollständigen Whistspiele legt man auf den Tisch eine Pyramide von fünf Reihen, und zwar in die oberste Reihe ein Blatt, in die zweite 3, in die dritte 5, in die vierte 7 und in die fünfte 9 Blätter.

Ist die Pyramide vollständig gelegt, so sieht man, ob die Häufchen, ohne Rücksicht auf die Farbe, in aufsteigender oder in absteigender Reihenfolge legen will, d. h. vom As bis zum König hinauf oder vom König bis zum As herab.

Man richtet sich dabei danach, ob in der Pyramide mehr niedrige oder mehr hohe Blätter liegen, ob man also mehr Wahrscheinlichkeit hat, die niederen oder die hohen Blätter ablegen zu können.

Hat man auf diese Weise einige Könige, Damen ꝛc. oder Asse, Zweien, Dreien ꝛc. aus der Pyramide gelegt, so ergänzt man die dadurch leer gewordenen Stellen, wobei man wieder Asse oder Könige auslegt, und die bereits liegenden Häufchen mit den passenden Blättern belegt.

Ist die Pyramide voll, ohne daß man daraus etwas ablegen kann, so zieht man den Talon einzeln ab, und legt die Blätter in **einen** Haufen offen vor sich hin, indem man genau darauf achtet, ob von den abgezogenen Blättern eines auf die ausgelegten Häufchen paßt, wodurch dann leicht auch wieder aus der Pyramide Blätter gelegt werden können.

Cabale à la Rue.

Diese wird ebenfalls mit zwei vollständigen Whistspielen gespielt.

Wenn man gemischt und abgehoben hat, so legt man das erste Blatt links vor sich offen auf den Tisch, und daneben der Reihe nach alle übrigen 12 Blätter.

Ist z. B. das zuerst ausgelegte Blatt eine Sieben, so kömmt daneben die Achte, die Neune, u. s. f. bis zur Sechse, welche das 13. Häufchen bezeichnet.

Jedes Blatt wird dann sieben Mal belegt, so daß also in jedem Häufchen acht Blätter liegen müssen, wenn das Spiel gewonnen werden soll.

Auf die Farbe kömmt nichts an, sondern nur auf die Augenzahl.

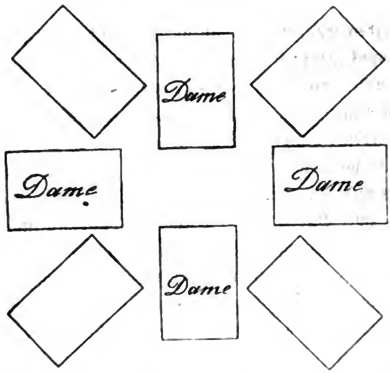
Hat man das erste Blatt ausgelegt, so legt man drei Häufchen vor sich offen auf den Tisch, indem man dazu die Blätter einzeln von dem Talon abzieht, und immer genau darauf achtet, ob man ein neues Blatt auslegen oder ein bereits ausgelegtes bedecken kann; dabei darf man aber eine Zehne z. B. nur dann auf ein bereits liegendes Häufchen legen, wenn auch der Haufen, der eine Zehne als unterstes Blatt hat, bereits angefangen ist, u. s. f.

Die Damen-Patience.

Von einem einfachen Whistspiele legt man die vier Damen, roth und schwarz wechselnd, in einem Kreuz aus.

Dann mischt man, coupirt, und legt die vier nächsten Blätter des

Talon schräg in die Ecken zwischen dem Talon, so daß die folgende Figur gebildet wird.



Auf die Damen wird nun abwärts gelegt, zuerst der Bube, dann die Zehne, die Neune u. s. f.

Paßt eines der Blätter in den Ecken dazu, so legt man es darauf, wo nicht, so zieht man den Talon einzeln ab, und legt davon drei Häufchen, wobei man fortwährend auf die Damen zu legen sucht.

Ist der Talon einmal durch, so legt man das erste Häufchen auf das zweite, beide dann auf das dritte, und zieht den Talon zum zweiten Male ab, die Blätter in den Ecken immer gleich wieder ergänzend, so oft man eines derselben auf einen Damenhaufen legt, macht aber nur zwei Häufchen.

Nach dem zweiten Male abziehen des Talons legt man wieder das erste Häufchen auf das zweite, und zieht den Talon zum dritten Male ab, diesmal aber nur in einem Haufen.

Gehen die Karten dabei nicht auf, so ist das Spiel verloren.

Der Doppelhaufen.

Zu dieser Patience, welche meistens sehr leicht aufgeht, sind zwei vollständige Spiele erforderlich. Man mischt diese sehr gut, und vertheilt sie dann in zwei, möglichst gleiche Haufen, indem man diese gegen einander

mißt. Eigentlich sollen die Haufen g a n z gleich sein, aber das ist nicht von solcher Wichtigkeit, daß man sich die Mühe geben müßte, die Blätter abzuzählen.

Diese beiden Haufen legt man offen vor sich auf den Tisch, dicht neben einander, nimmt gleichzeitig von jedem Haufen das oberste Blatt ab, und legt es offen neben die ersten Haufen, das von dem rechten Haufen rechts, das von dem linken links neben denselben, so daß man auf diese Weise vier Haufen neben einander liegen hat.

Jedesmal, wenn man ein Blatt heruntergenommen hat, sieht man zu, ob unter den vier oben liegenden Blättern vielleicht zwei egale sind, d. h. zwei Fünfen, zwei Buben, zwei Neunen rc. ohne Rücksicht auf die Farbe, sondern blos nach der Augenzahl.

Ist dies der Fall, so nimmt man die beiden gleichen Blätter, gleichviel auf welchem Haufen sie liegen, herunter, und legt sie verdeckt bei Seite.

Kommen durch das Abheben dieser Blätter wieder egale zum Vorschein, so legt man auch diese verdeckt fort, jedoch immer nur zwei und zwei, nie drei, wenn auch wirklich drei gleiche Blätter oben liegen sollten, wie dies oft geschieht.

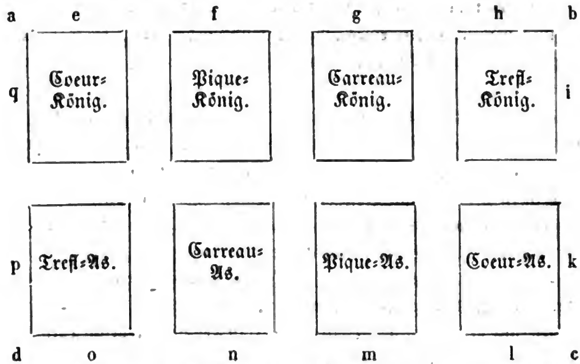
Auf diese Weise fährt man fort, bis man mit den beiden ersten Haufen durch ist; findet es sich dabei, daß der eine mehr Blätter hat, als der andere, so werden die übrig gebliebenen o f f e n auf die Seite geschoben, und zwar ganz in der Ordnung, in welcher sie lagen, d. h. ohne sie zu mischen. Dieser Haufen wird dann als Reserve benutzt, und von ihm die gleichen Blätter mit Berücksichtigung aller übrigen Häufchen abgenommen.

Man schiebt dann die beiden Häufchen, welche rechts und links durch das allmälige Abnehmen der Blätter entstanden sind, in der Mitte zusammmen, und verfährt ganz wie bei dem ersten Male. Dies setzt man so lange fort, bis entweder das Spiel aufgeht, oder bis man zwei Häufchen von gleicher Blättermenge ganz durchgelegt hat, ohne daß sich dabei gleiche Augen fanden; in diesem Falle geht das Spiel nicht auf, wenn man es auch noch so lange fortsetzt.

Die Ecken-Patience.

Hierzu sind wieder zwei vollständige Whistspiele erforderlich.

Bevor man das Spiel beginnt, legt man die vier Könige und die vier As in zwei Reihen übereinander heraus, und zwar so:



nämlich daß sowohl die Könige wie die Asse mit roth und schwarz wechseln, und daß das As von der Farbe rechts liegt, von welcher der König links die Reihe eröffnet.

Dabei kömmt es indeß nicht darauf an, welcher König zuerst gelegt wird, und eben so wenig, ob die Könige oder die Asse die oberste Reihe bilden; nur dürfen König und As von gleicher Farbe nicht untereinander liegen, sondern die Farben müssen oben und unten auf gleiche Weise wechseln.

Hat man diese acht Blätter ausgelegt, so fängt man an, den Talon zu legen, und zwar so, daß man zuerst die vier Ecken a, b, c, d belegt, nämlich vorspringend, weil über die Könige und unter die Asse noch vier Häufchen zu liegen kommen, so wie rechts und links daneben zweie, im Ganzen also rings herum 12 und mit den vier Ecken 16 Haufen.

Das erste Blatt kömmt in die Ecke a, das zweite in b, das dritte in c und das vierte in d.

Diese Eckblätter kann man auf jedes der acht Farbenpäckchen legen, auf welches es in der Farbe und der Reihe paßt, und zwar auf die Könige in absteigender, auf die As in aufsteigender Reihenfolge.

Nach den vier Eckhaufen legt man der Reihe nach ringsherum über, neben und unter jedes der Farbenblätter Haufen, zuerst auf e und dann in der Reihe des Alphabets, wie wir es oben bezeichnet haben.

Von e und o, f und n, g und m, h und l kann man die passenden Blätter nur auf die beiden darunter oder darüber befindlichen Haufen legen, von i, k, p und q auf die vier Haufen, welche mit jedem derselben in gleicher Reihe liegen.

Legt man auf diese Weise ein Blatt auf einen Farbenhaufen, und es liegt in einer der Ecken eines, was danach wieder paßt, so legt man es, und ergänzt dessen Stelle erst, bevor man in der Legung der übrigen Haufen fortfährt.

Hat man auf jeden der 16 Haufen ein Blatt gelegt, so fängt man wieder mit den vier Ecken an, und fährt dann auf gleiche Art mit Legung der Haufen so lange fort, bis die Karten alle gelegt sind.

Hierauf nimmt man die Häufchen sämmtlich wieder auf, und zwar zuerst den Haufen a, den man verdeckt auf den Tisch legt, auf diesen dann b, c, d, und so fort, nach der Reihenfolge.

Die Blätter des Haufens q, welche die letzten waren, müssen folglich in der neuen Ordnung die ersten werden.

Hierauf legt man die Blätter ganz in der vorher beschriebenen Ordnung, zuerst die Ecken und dann die übrigen Haufen.

Ist der Talon zum zweiten Male durch, so wird er auf die beschriebene Weise abermals aufgehoben und zum dritten Male eben so gelegt.

Ist dies geschehen, so beginnt erst das eigentliche Spiel, wobei eine große Aufmerksamkeit und Uebersicht erforderlich ist, weil man leicht durch ein Blatt, das man falsch legt, das ganze Spiel verderben kann.

Man breitet jedes einzelne Häufchen möglichst aus, so daß man eine genaue Uebersicht der unten liegenden Blätter gewinnen kann. Darauf ist es gestattet, von jedem der 16 Haufen ein Blatt, das in der Farbe paßt, gleichviel ob auf- oder abwärts, auf jeden beliebigen der übrigen Haufen zu legen, um auf diese Weise die Blätter frei zu bekommen, die man zu den 8 Farbenhaufen braucht, und man kann damit hin und her wechseln, so oft und wie man will.

Gehen die Farben zuletzt auf, so ist das Spiel gewonnen, bleiben Blätter übrig, die man nicht legen kann, so ist es verloren.

Die Elf.

Zu dieser sehr leichten und schnell entschiedenen Art der Patience bedarf man wieder nur eines vollständigen Spieles der französischen Karte von 52 Blättern.

Man legt in drei Reihen, jede zu drei Blättern, neun Karten offen auf den Tisch; sind unter diesen Blättern zwei, welche zusammen elf Au-

gen geben, z. B. eine Fünf und eine Sechs; eine Neun und eine Zwei &c., so nimmt man sie aus der Reihe, legt sie verdeckt bei Seite, und ersetzt sie durch neue Blätter aus dem Reste des Spieles; damit fährt man so lange fort, als unter den neun offenliegenden Blättern noch zweie sind, welche zusammen elf Augen geben; sind solche Blätter nicht mehr vorhanden, so sieht man zu, ob drei verschiedene Bilder darunter sind, d. h. ein Bube, eine Dame und ein König; diese werden dann ebenfalls verdeckt weggelegt, und durch neue Blätter ergänzt. Sind nun unter den offenliegenden neun Blättern weder solche, die zusammen elf Augen geben, noch auch drei verschiedene Bilder, so hebt man das oberste Blatt des übrigen Talons auf (Talon nennt man nämlich das Hauptpäckchen der Karten, von welchem die zu gebenden oder zu vertheilenden abgenommen werden) und sieht, ob es vielleicht mit einem der offenen Blätter elf Augen giebt, oder ob es das dritte zu zwei schon daliegenden Bildern ist. In dem ersten Falle nimmt man das gelegte, die Elf ergänzende Blatt fort, legt es mit dem in der Hand habenden zusammen zu den verdeckten Blättern, und fährt dann auf die oben beschriebene Weise fort; in dem zweiten Falle legt man die drei Bilder bei Seite, und füllt die leeren Stellen wieder aus; giebt aber das Blatt nicht elf, und ist eben so wenig ein Bild, welches zu zwei andern paßt, so wirft man das Spiel zusammen, denn die Patience geht nicht auf.

Das Farbenspiel.

Zu dieser Art der Patience nimmt man nur ein vollständiges Whistspiel.

Davon legt man die vier Asse offen auf den Tisch, und zwar abwechselnd ein schwarzes und ein rothes, wobei es jedoch ganz gleich ist, ob man mit einem rothen oder mit einem schwarzen, oder mit welchem überhaupt, anfängt.

Dann denkt man sich irgend eine Farbe, welche zuerst auskommen soll.

Ist dies geschehen, so legt man vier Haufen, unter jedes As einen, von der Linken zur Rechten.

Findet sich dabei in dem Haufen, der unter dem Asse liegt, die Zweie von derselben Farbe, so legt man sie auf das As, und so fort.

Hat man das ganze Spiel durch, so legt man das erste Päckchen auf das zweite, beide auf das dritte und alle drei auf das vierte, so daß also die Karten des letzten Päckchens jetzt oben liegen.

Mit diesem neuen Talon legt man dann wieder ganz wie zu Anfang unter jedes As ein Häufchen, der Reihe nach fort, und legt die folgenden Blätter von gleicher Farbe, die sich bieten.

Sollte man von einem Häufchen mehrere Blätter auf das As legen können, so ergänzt man diese erst wieder, bevor man in der regelmäßigen Legung der vier Häufchen fortfährt.

Große Patience.

Die große Patience wird ganz so, wie die nachfolgend beschriebene kleine Patience gespielt, nur mit dem Unterschiede, daß die zwanzig Blätter von dem Talon erst sämmtlich bedeckt sein müssen, bevor man König oder As zu den Farbenpäckchen herauslegen darf; diese Patience geht daher auch viel seltener auf, wie die kleine.

Kleine Petience.

Man mischt zwei vollständige Whistspiele gut durch.

Dann legt man zwei Reihen vor sich auf den Tisch, jede Reihe zu 10 Blättern.

Ist darunter ein König, so legt man ihn heraus, in eine besondere Reihe, in welche die vier Könige von den vier verschiedenen Farben kommen müssen.

Unter diese oberste Reihe der vier Könige legt man eben so in der Reihenfolge, wie sie sich zeigen, die Asse der vier Farben.

Die dadurch leer gewordenen Stellen unter den zwanzig Blättern ergänzt man durch neue Blätter, die man von dem Talon der Reihe nach einzeln herabnimmt.

Es ist gestattet, jedes der 20 Blätter ein Mal mit einem andern Blatte zu belegen, d. h. mit dem von gleicher Farbe zunächst davor oder dahinter; so kann man also auf die Zehne entweder die Neune oder den Buben legen.

Indem man die 20 Blätter legt, muß man immer genau darauf achten, ob man auf die oben liegenden Farbenpäckchen ein Blatt legen kann.

Dabei findet die Regel Statt, daß man nur die gleiche Farbe auflegen darf, und daß man bei den Königshaufen die absteigende, bei den As-haufen aber die aufsteigende Ordnung beobachtet, also auf den König Dame, Bube, Zehne ꝛc. legt, auf das As aber Zweie, Dreie, Viere ꝛc.

Kann man nun weder auf die Farben-Päckchen oder auf die 20 Blätter mehr legen, so zieht man den Talon Blatt für Blatt ab, und legt die abgezogenen Blätter offen auf einen Haufen vor sich hin.

Dabei muß man fortwährend genau Acht geben, ob man vielleicht von den abgezogenen Karten eines auf eines der 8 Farbenpäckchen legen kann, wobei man die Wahl hat, ob man es in auf- oder in absteigender Reihenfolge legen will, wenn es zufällig in beiden paßt.

Das Spiel ist gewonnen, wenn zuletzt weder im Talon noch in den zwanzig Häufchen Blätter übrig bleiben, und dann müssen oben die vier Asse liegen, wo erst die vier Könige waren, so wie die vier Könige auf der Stelle der vier Asse, d. h. in jedem Päckchen die vollständige Reihenfolge der 13 Blätter einer Farbe.

Die Königs-Patience.

Sie wird mit einem vollständigen Whistspiele gespielt.

Man legt die vier Könige in die Mitte, und rings herum vier Häufchen, jedes zu 4 Blättern.

Dann deckt man von jedem dieser Häufchen das oberste Blatt auf.

Zeigt sich dabei eine Dame, so legt man sie auf den König von derselben Farbe, und so fort, in absteigender Reihenfolge.

Sind die 12 obersten Blätter umgedeckt, so sieht man zu, ob darunter einige von gleicher Farbe sind, die eine Reihenfolge bilden.

Ist dies der Fall, so legt man immer das niedrigere Blatt auf das höhere, und deckt darauf abermals das oberste Blatt auf.

Kann man nichts mehr legen, weder auf die 12 Häufchen, noch auf die Königshaufen, so fängt man an, die 12 Häufchen der Reihe nach umzudrehen, und legt dann ebenfalls von einem Haufen auf den andern, oder auf den Königshaufen, nur mit dem Unterschiede, daß man jetzt immer das nächstfolgende höhere Blatt auf das niedrigere legt.

Hat man sämmtliche zwölf Häufchen umgewendet, und es lassen sich nicht alle Blätter auf die Königshaufen legen, so ist das Spiel verloren, wenn die Karten aufgehen, aber gewonnen.

Der halbe Mond.

Dies ist unter allen Arten der Patience wohl die schwierigste, da sie die meiste Aufmerksamkeit und Uebersicht erfordert, und man bei dem kleinsten Versehen gar leicht das Gelingen des Spieles hindern kann; wir müssen deshalb auch die Leser ermahnen, unserer Beschreibung die größte Aufmerksamkeit zu schenken, weil es sonst unmöglich ist, diese schwierige Spielart zu lernen.

Man mischt zuerst zwei vollständige Spiele tüchtig durch, hebt ab, und legt dann die 104 Blätter in 13 Häufchen, jeden zu 8 Blättern, in einen Halbkreis, — einen halben Mond, — wovon das Spiel den Namen hat, wobei man innerhalb der Rundung so viel Raum lassen muß, daß man acht Häufchen legen kann.

Die 13 Häufchen legt man offen auf den Tisch, indem man links anfängt, und nach der rechten Seite fortfährt.

Ist das oberste Blatt irgend eines Häufchens ein König oder ein As, so nimmt man es herunter und legt es in die Mitte, und zwar die Könige oben in eine Reihe, und die As darunter, jedes As unter den König von gleicher Farbe, denn wenn man dies versäumt, kann man sich gar leicht in der Farbe irren.

Sollten zwei Könige oder zwei As von derselben Farbe oben liegen, so sieht man nach, was das nächste Blatt darunter ist, und ob man dies wahrscheinlich bald anderweitig verwenden kann; (s. weiter unten) dann nimmt man den König, durch dessen Entfernung man das Spiel wahrscheinlich am besten fördert.

Auf die Könige legt man dann abwärts, Dame, Bube u. s. f. die gleiche Farbe, auf die As aufwärts, zwei, drei &c., wenn die Blätter auf irgend einem der Häufchen oben zu liegen kommen.

Kann man auf die Farbenhäufchen in der Mitte nichts mehr legen, so sieht man zu, ob man auf den Häufchen des Halbmondes untereinander nichts legen kann.

Man darf nämlich, d. h. immer nur einzeln, und jederzeit nur das Blatt, welches augenblicklich das oberste irgend eines Häufchens ist, auf ein anderes Blatt von derselben Farbe legen, wenn es der natürlichen Reihenfolge nach unmittelbar neben demselben steht, d. h. die Sieben auf die Achte oder die Sechs, das As auf die Zwei oder den König u. s. w.

Kömmt durch dieses Her- und Hinüberlegen der obersten Blätter irgend eines zum Vorschein, welches auf die Farbenhäufchen in der Mitte

paßt, so legt man es da hin, und sieht dann nach, ob von den andern Blättern nach dieser Veränderung wieder eines paßt; auch ist es gestattet, die, eine Reihenfolge bildenden, Blätter mehrmals von einem Häufchen auf das andere zu transportiren, so oft man noch Blätter findet, die sich der Reihe anschließen.

Kann man nun nichts mehr legen, weder in die Mitte auf die Farbe, noch auf Häufchen des Halbmonds unter einander, so nimmt man das oberste Blatt jedes Haufens herunter, und zwar so: Man hebt zuerst das Oberblatt des linken Eckhaufens ab, und fährt auf diese Weise, rechts herumgehend, fort, indem man das Blatt jedes folgenden Häufchens auf die Blätter der vorhergehenden legt, d. h. oben, auf die offene Seite, so daß, wenn man herum ist, das Blatt des ersten Häufchens das unterste, das des letzten aber das oberste Blatt des neuen Kartenpäckchens ist, das man durch dieses Abheben erhält, und das man offen neben das rechte Eckhäufchen legt, so daß nun das neue Häufchen Eckhaufen wird.

Bei dem Abheben der obersten Blätter ist noch die Regel zu beobachten, daß da, wo ein Häufchen nur noch aus einer einzelnen Karte besteht, diese liegen bleibt.

Hat man nun das neue Häufchen gelegt, so verfährt man wieder eben so, wie zu Anfang, d. h. man legt entweder in die Mitte auf die Farben oder von einem auf den andern Haufen des Halbmondes die nun etwa wieder aufeinander passenden Blätter. Kann man auf die eine wie auf die andere Art kein Blatt mehr legen, so legt man sämmtliche Häufchen, ohne sie zu mischen, auf *einen*, und zwar so, daß man zuerst den linken Eckhaufen aufhebt, diesen offen auf den zunächst daneben befindlichen legt, diese beiden dann auf den dritten, und so fort, so daß also, wenn man zuletzt das ganze Päckchen verdeckt auf den Tisch legt, der Haufen oben liegt, der vorher der *rechte* Eckhaufen war, also der, welcher die einzeln abgehobenen Blätter enthält.

Dann zählt man von oben immer *sechs* und sechs Blätter ab, und legt diese, wieder *links* anfangend, in einem halben Monde um die Farbenhaufen; bleiben dabei zuletzt nicht volle sechs Blätter übrig, so thut das nichts, und diese geringere Anzahl bildet das rechte Eckhäufchen.

Hat man so die Häufchen gelegt, so sieht man abermals nach, was man in der Mitte auf die Farben, oder von einem Häufchen auf das andere legen kann, wobei man aber, sobald man auf eine oder die andere Weise ein Blatt gelegt hat, beständig die Farben im Auge behalten muß, weil es Hauptregel bleibt, diese vollzählig zu machen.

Kann man nichts mehr legen, so hebt man, ganz auf die oben be-

schriebene Art, abermals das oberste Blatt ab, und bildet daraus ein neues Häufchen, um dann wieder zu legen, was sich nach dieser neuen Veränderung legen läßt.

Kann man abermals nichts mehr legen, so hebt man wieder, wie oben beschrieben wurde, sämmtliche Häufchen auf, und vertheilt den noch übrigen Talon nach der angegebenen Ordnung in neue Häufchen, einen jeden zu vier Blättern.

Von diesen legt man wieder, was sich legen läßt, worauf man abermals das oberste Blatt abhebt; dies ist jedoch die letzte Hülfe, und wenn auch danach die Farben noch nicht vollständig werden, ist das Spiel mißglückt.

Hauptregeln, die man bei dem Legen der Blätter, namentlich aber bei dem Transportiren von einem Haufen des Halbmondes auf den andern zu beobachten hat, sind:

Daß man auf die Farben immer das legt, wodurch man die meisten Blätter los werden kann.

Daß man, auch wenn man es könnte, das As oder den König nicht auf das eine Farbenpäckchen legt, wenn das andere noch weit zurück ist, weil man sich dadurch zuweilen bedeutend helfen kann, daß man auf dieses As oder diesen König andre Blätter herüber legt.

Daß man auf ein Blatt kein anderes legt, wenn darunter ein solches liegt, durch welches das neugelegte dann allein wieder weggebracht werden könnte; z. B. wenn unter der Fünf die Dreie liegt, darf man auf die Fünf nicht die Viere legen; denn die Vier läßt sich nur durch die Drei oder die Fünf fortbringen, sind aber beide Blätter unter ihr, so liegt sie fest, und kann dadurch sehr leicht das Aufgehen des Spieles hindern.

Die Napoleons-Patience.

Napoleon soll dieses Spiel nicht nur sehr gern gespielt, sondern damit auch sogar einen tiefgewurzelten Aberglauben verbunden haben, wahrscheinlich, weil es sich zufällig getroffen hat, daß es in der ersten Zeit mehrmals aufgegangen war, wenn ihm danach irgend ein wichtiger Plan gelang, wenn er scheiterte, dagegen nicht; denn in der letzten Zeit seiner Thaten befragte er dies Orakel nur in Fällen, deren Entscheidung ihm von der höchsten Wichtigkeit war.

Zu diesem Spiele kann man sich sowohl eines vollständigen Whist-

spieles bedienen, als zweier; in jenem Falle ist es die einfache, in diesem die doppelte Napoleons-Patience. In beiden Fällen muß man die Karten tüchtig mischen; ist dies geschehen, so hebt man ab, und setzt die liegengebliebene Hälfte wieder auf die abgehobene.

Hierauf legt man das erste Blatt offen vor sich auf den Tisch; die nächstfolgende Karte legt man ebenfalls offen vor sich hin, doch auf einen zweiten Haufen, ist sie jedoch mit dem ersten Blatte in der Folge, d. h. eines höher und eines niedriger, so wird sie auf jenes gelegt, und so fährt man mit allen Blättern fort, bis das ganze Spiel durch ist; dann nimmt man den zweiten Haufen in die Hand, doch verdeckt, d. h. so, daß das zuerst unten liegende Blatt oben kommt, und also zuerst abgenommen wird, und verfährt dann ganz wie bei dem ersten Ablegen des noch vollständigen Spieles; dies setzt man so lange fort, als man von den in der Hand habenden Karten noch eine auf das erste oder Patience-Häufchen legen kann. Geht das Spiel auf, oder paßt von den ganzen aufgehobenen Karten keines mehr auf die Patience, so ist diese beendigt, und zwar im ersten Falle glücklich, im zweiten unglücklich.

Doch wir wollen das Ganze durch ein Beispiel noch deutlicher machen. Setzen wir den Fall, das erste auf den Tisch gelegte Blatt, welches das Häufchen Nr. 1 beginnt, sei eine Sieben gewesen, dann legt man die andern Karten so lange einzeln auf das Häufchen Nr. 2, bis entweder eine Sechs oder eine Acht kömmt; diese wird wieder auf Nr. 1 gelegt, und war es die Sechs, so muß das folgende Blatt entweder eine Fünf oder wieder eine Sieben sein; war es aber die Acht, so muß das darauf zu legende Blatt entweder abermals eine Sieben oder aber eine Neun sein. u. s. f. Auf das As kömmt entweder die Zwei oder der König; auf die Dame der Bube oder der König; auf die Drei die Vier oder Zwei.

Das Spiel währt in der Regel eine ziemlich lange Zeit, da es aber selten aufgeht, — man sich also in dem gehofften günstigen Ausspruche des Orakels meistens getäuscht sieht, — rechnet man diese Art der Patience zu den minder interessanten.

Peppi (die eigensinnige).

Dieses, in die Gattung der Patience (s. d.) gehörige Spiel, hat deshalb den Namen der eigensinnigen Peppi erhalten, weil sie nur äußerst selten aufgeht; Personen, welche, wie dies gar häufig geschieht, mit dem

Legen der Patience in Gedanken irgend einen Orakelspruch verbinden, setzen deshalb auch in eine günstige Entscheidung der eigensinnigen Peppi ein großes Vertrauen. — Diese Art der Patience wird mit einer vollständigen Whistkarte von 52 Blättern gespielt. — Man breitet in einer Reihe sechs Blätter auf den Tisch. Die Aufgabe ist nun, daß die Farben vollständig zusammenkommen, indem man immer das niedrigere Blatt auf das höhere legt, so daß, wenn die ganze Farbe heraus ist, das höchste unten und das niedrigste obenauf liegt. Dabei kömmt jedoch nichts darauf an, welches Blatt das unterste in jeder Farbe sei; auch brauchen diese untersten Blätter in den verschiedenen Farben keineswegs von gleichem Werthe zu sein, sondern man nimmt dazu das, zu welchem man ein unmittelbar darauf folgendes findet. Da zu den sechs ersten Blättern die Farben nicht gewählt, sondern lediglich durch den Zufall bestimmt werden, kann es leicht kommen, daß drei Blätter von einer Farbe sind, zwei von einer andern, das sechste Blatt von der dritten, und die vierte Farbe zu Anfang gar nicht mit auf den Tisch kömmt. Dies ist es auch, was das Aufgehen der Patience oft erschwert oder ganz verhindert. — Hat man nun die sechs Blätter gelegt, so sieht man zunächst, ob unter denselben zweie von einer Farbe sind, die unmittelbar auf einander folgen. Ist dies der Fall, so legt man, wie oben vorgeschrieben wurde, das niedrigere Blatt auf das höhere und ergänzt die leere Stelle mit dem obersten Blatte des übrigen Spieles, das man in der Hand behält. — Kann man in den sechs aufgedeckten Stellen nichts mehr aufeinanderlegen, so zieht man die in der Hand behaltenen Karten einzeln ab, wobei man immer genau Acht giebt, ob eine derselben auf irgend eines der sechs Päckchen paßt, in welchem Falle es darauf gelegt wird. Dabei ist zu bemerken, daß man zwei ganze Päckchen von einer Farbe aufeinanderlegen muß, wenn durch das allmälige Auflegen der Blätter das oberste des einen sich unmittelbar an das unterste des andern anschließt, beide vereinigt also eine ununterbrochene Reihenfolge bilden. Darauf muß man sehr genau Acht geben, weil dadurch die Möglichkeit des Aufgehens bedeutend befördert wird. — Ist auf solche Weise wieder eine der sechs Stellen leer geworden, so ergänzt man sie durch die oberste Karte, welche auf dem Talon offen da liegt, und fährt dann auf die beschriebene Weise fort, die Blätter, welche man noch in der Hand hält, auf einen Haufen offen vor sich auf den Tisch zu legen. — Hat man auf diese Weise den ganzen Talon gelegt, so nimmt man ihn wieder auf und legt die sämmtlichen Blätter zum zweiten und dann zum dritten Male einzeln auf einen Haufen offen vor sich auf den Tisch. — Geht auch bei dieser dritten Legung die Karte nicht auf, d. h. können

nicht alle vier Farben jede in einen einzigen Haufen gebracht werden, dann ist das Spiel auf eine ungünstige Weise beendigt. — Ein Beispiel möge die Sache nun deutlicher machen:

Coeur-König.	Pique-Dame.	Treffl-Drei.	Coeur-Vier.	Treffl-Zwei.	Pique-As.

Hier sind die Treffl-Drei und Treffl-Zwei nebeneinander; man legt also die Zwei auf die Drei, und ergänzt die leergewordene Stelle durch das oberste Blatt des Talons. Dies soll Carreau-Bube sein, so wird die Ordnung der Päckchen:

Coeur-König.	Pique-Dame.	Treffl-Zwei.	Coeur-Vier.	Carr-Bube.	Pique-As.

Indem man nun fortfährt, den Talon abzuziehen, soll der Pique-König herauskommen. Diesen legt man auf das Pique-As, und auf den König dann die Dame von dem zweiten Haufen, wodurch dieser wieder erledigt wird. Angenommen, das Blatt, welches an die Stelle des leeren Päckchens käme, wäre die Treffl-Vier, so würde dadurch wieder ein Päckchen leer, indem unter der Treffl-Zwei bereits die Drei liegt, diese aber unmittelbar auf die Vier folgt, also auf diese die beiden Blätter zu legen sind, welche bisher das dritte Päckchen bildeten. Sollten auf die Coeur-Vier allmälig die drei, die Zwei und das As gelegt werden, auf den König wäre aber zuvor schon Dame und Bube gekommen, dann werden durch diese beiden Päckchen wieder in einen vereinigt, indem man den König auf das As legt. — Bei dem Legen muß natürlich die größte Aufmerksamkeit darauf verwendet werden, ob vielleicht ein Blatt, sei es von dem Talon in der Hand, sei es von dem auf dem Tische, auf irgend eines der 6 Päckchen gelegt werden kann, oder ob sich zwei der liegenden Päckchen zu einem vereinigen lassen. Denn oft hängt von einem einzigen Blatte, das man legen könnte und vergißt, der Erfolg des ganzen Spieles ab.

Die Pyramide.

Man legt aus dem vollen französischen Spiele von 52 Blättern funfzehn Blätter so auf den Tisch, daß sie eine Pyramide bilden, nämlich in die oberste Reihe ein Blatt, dann zwei, dann drei, dann vier, und in die unterste Reihe fünf Blätter.

Hierauf sieht man, ob von einer Art mehrere Blätter aufliegen, z. B. 2 Zweien, 3 Buben 2c., ist dies der Fall, so nimmt man diese Blätter aus der Pyramide, und legt sie daneben auf den Tisch; auf diese Grundblätter legt man dann der Reihe nach, farbenweis, und aufsteigend, die darauf folgenden Blätter. Sind z. B. Coeur-, Pique- und Carreau-Vier ausgelegt worden, so kommen darauf die Fünfen, die Sechsen 2c.

Kann man aus der Pyramide nichts mehr legen, so ergänzt man die leeren Stellen aus dem Talon; ist dies geschehen, und man kann nichts mehr anbringen, so nimmt man von dem Talon Blätter einzeln ab, und legt sie offen vor sich hin, das nächstfolgende immer auf das vorhergehende. Findet sich dabei ein Blatt, welches auf die Farbenhäufchen paßt, so legt man es darauf, und sieht dann jedesmal noch nach, ob dadurch vielleicht auch aus der Pyramide wieder ein Blatt gelegt werden kann; ist dies der Fall, so wird es durch das oberste Blatt von dem auf einem Päckchen offen auf dem Tische daliegenden ergänzt. Ist dies geschehen, und es läßt sich nichts mehr auf die Farbenhaufen legen, so fährt man fort, den Talon einzeln herunter zu legen, wobei man jedoch die vier Häufchen der Farben sorgfältig im Auge behalten muß, damit man ja kein Blatt übersieht, welches man legen könnte.

Ist man auf diese Weise mit dem ganzen Talon durch, ohne noch etwas legen zu können, so ist das Spiel mißglückt, im entgegengesetzten Falle aber müssen zuletzt alle vier Farben vollständig auf die besondern Häufchen gelegt sein.

Die Reihe.

Eine der schwierigsten Arten, d. h. eine von denen, die am seltensten aufgehen, ist die Reihe. Sie wird ebenfalls mit einem vollständigen Spiele gespielt, und zwar auf folgende Art.

Man legt von dem gehörig gemischten Talon eine Reihe von zehn Blättern offen auf den Tisch; stößt man dabei auf einen König oder ein As, so legt man es aus, d. h. in eine besondere Reihe, und sucht nun die vier Farben vollständig zu bekommen, und zwar, indem man auf das As aufwärts die Blätter der dazu gehörigen Farbe legt, zunächst die Zwei, dann die Drei ꝛc. auf den König aber abwärts, Dame, Bube, Zehn ꝛc.; dabei ist es keine Regel, wie viel Blätter auf den König, wie viel auf das As kommen müssen, sondern man legt die Blätter ganz so, wie sie kommen, und wie sie einem am besten passen.

Hat man in der ersten Reihe zehn Blätter liegen, ohne daß man davon noch eins auf die Farben loswerden kann, so legt man darunter eine zweite Reihe von zehn Blättern, sieht aber bei jedem einzelnen, ehe man es niederlegt, nach, ob es oben auf die Farbenhäufchen paßt; ist dies der Fall, so legt man es gleich, und sieht dann nach, ob man auch aus der obern Reihe noch eins legen kann; das darf man aber nur dann, wenn das Blatt noch offen ist, d. h. wenn die darunter folgende Reihe noch nicht bis zu demselben gelegt ist, denn wenn das ist, wenn also schon zwei Blätter untereinander liegen, kann man das obere nicht mehr verwenden, es sei denn, daß es dadurch frei würde, daß man später noch das untere Blatt legen kann.

Ist man mit der zweiten Reihe fertig, so legt man die dritte, wobei in Bezug auf die beiden obern wieder dieselbe Regel gilt, wie bei der zweiten Reihe gegen die erste; und so ist es auch wieder mit der vierten Reihe gegen die drei obern.

Noch ist zu bemerken, daß man von dem Talon, noch ehe man in der eben angefangenen Reihe fortfährt, die Blätter ergänzen muß, die man aus den oberen Reihen oder aus dem Anfange der zu legenden Reihe benutzt hat; z. B. wenn man bei der dritten Reihe bis zum fünften Blatte gekommen wäre, und nun das sechste machte, daß man das erste Blatt der dritten Reihe, das siebente, achte und zehnte Blatt der zweiten Reihe, und das achte, dadurch freigewordene Blatt der ersten Reihe auf die Farbenpäckchen legen könnte, so ergänzt man, ohne Rücksicht auf die Reihenfolge, in welcher man die Blätter benutzte, zuerst die leere achte Stelle in der ersten Reihe, dann das siebente, das achte, das zehnte Blatt in der zweiten, hierauf das erste Blatt in der dritten Reihe, und dann erst fährt man fort, die dritte Reihe vollends auszulegen.

Die vierfache Reihe.

Das deutsche oder französische Piquetspiel legt man in vier Reihen zu 8 Blättern unter einander.

Ist dies geschehen, so sieht man nach, wo in der untersten Reihe zwei gleiche Blätter liegen, z. B. zwei Damen, zwei Achten ꝛc.

Diese nimmt man weg, und legt sie verdeckt bei Seite.

Auf gleiche Art fährt man fort, bis alle Karten weggenommen sind, und wenn dies geschieht, ist das Spiel gewonnen, bleiben aber noch Blätter liegen, die man nicht wegnehmen kann, so ist es verloren.

Dabei ist indeß zu bemerken, daß man nur solche Blätter weglegen darf, die frei sind, d. h. unter denen kein anderes liegt, also die der untersten Reihe unbedingt, die aus den oberen Reihen jedoch nur dann, wenn die Blätter aus den Reihen darunter bereits weggenommen sind.

So leicht dies Spiel scheint, erfordert es dennoch eine gewisse Ueberlegung und Uebersicht. So muß man z. B. sehen, ob vielleicht in einer Reihe zwei gleiche Blätter übereinander liegen, und wenn dies der Fall ist, darf man die beiden andern gleichen Blätter nicht zusammen fortnehmen, sondern man muß eines von diesen Blättern damit entfernen, denn wenn dies nicht geschähe, könnte das Spiel nicht aufgehen.

Eben so muß man sehen, ob vielleicht von zwei Paaren verschiedener Karten, in zwei Reihen, — immer von oben nach unten gerechnet, — das eine in der einen Reihe oben und in der andern unten liegt; z. B. in der einen Reihe As oben und Bube unten, und in der andern Bube oben und As unten.

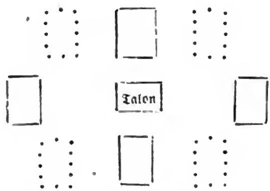
Ist dies der Fall, so muß man eines dieser Blätter mit einem gleichen aus einer andern Reihe zu paaren suchen, denn wenn man dies versäumt, so kann das Spiel eben so wenig aufgehen, wie in dem vorher angegebenen Falle.

Der Stern.

Auch zu dieser Art der Patience ist nur ein Spiel erforderlich; der Zweck ist derselbe, wie bei vielen der verschiedenen Arten, nämlich, die vier Farben der Reihenfolge nach zusammen zu bringen.

Wenn man die Karten gehörig gemischt hat, legt man den Talon einzeln ab, so daß die Blätter offen auf einen Haufen zu liegen kommen; findet sich bei

dieser Ablegung eine **Zwei**, so legt man sie aus, und zwar die beiden schwarzen rechts und links neben das offene Päckchen, die beiden rothen darüber und darunter, so daß die fünf Haufen ein Kreuz bilden, wie die hier angegebene Figur zeigt.



Auf die Zwei wird dann von jeder Farbe die Drei, die Vier, u. s. f. gelegt, bis hinauf zum As. Ist man mit dem Talon durch, so nimmt man die Karten, welche in der Mitte, auf der hier mit „Talon" bezeichneten Stelle liegen, wieder auf, nimmt sie, jedoch ohne sie zu mischen, verdeckt in die Hand, und legt sie abermals ab, wobei man die Folgekarten, auf die man dabei trifft, jederzeit auf die Farbe legt; ist man das zweite Mal mit dem Talon durch, nimmt man ihn eben so auf, ohne ihn zu mischen, und legt ihn noch zum dritten Male ab.

Da nun aber die Patience auf diese Weise nur sehr selten aufgehen würde, hat man noch eine Hülfe ersonnen, die das Spiel erleichtert. Man legt nämlich in die Ecken zwischen die Farbenhäufchen noch sogenannte **Hülfsblätter**, die wir in obiger Figur mit Punkten angedeutet haben. Dazu wählt man **die** Blätter, welche der natürlichen Reihenfolge nach sehr bald gelegt werden müssen; ist z. B. die Pique-Zwei noch nicht heraus, und man bekömmt die Pique-Drei, so legt man diese als Reserve in die Ecke, weil man sie los werden kann, sobald die Zwei kömmt. Oder von Treffle liegt die Vier auf, so legt man die Sechs als Hülfsblatt, um sie mit zu verwenden, sobald die Fünf herauskömmt.

Nicht gern legt man in die Ecken mehrere Blätter von **einer** Farbe, indessen kann es auch Ausnahmen von dieser Regel geben, und dahin gehört es namentlich, wenn eine Farbe gegen die andern noch bedeutend zurück ist, und die Hülfsblätter so auf einander folgen, daß man sie sämmtlich legen kann, sobald nur **ein** dazwischen noch fehlendes niedrigstes Blatt kömmt.

Es ist nicht nöthig, d. h. nicht Spielregel oder Gesetz, die Ecken auszufüllen, sondern man thut dies nur dann, wenn man es für den Vortheil des Spieles hält, nämlich lediglich dann, wenn man in die Ecken solche Blätter legen kann, die jedenfalls sehr bald an die Reihe kommen, d. h. die

ein oder höchstens zwei Augen mehr haben, als das offenliegende Blatt einer oder der andern Farbe. Mehr als ein Blatt darf in jede Ecke nicht gelegt werden.

Das Unterstecken.

Zu dieser schnell beendigten Art der Patience ist wieder nur ein Spiel Karten erforderlich.

Nachdem man dieses tüchtig gemischt, abgehoben und wieder aufgesetzt hat, legt man in eine Reihe, offen, fünf Häufchen, jedes zu vier Blättern; darunter wieder fünf Häufchen zu vier Blättern, und in eine dritte Reihe endlich drei Häufchen zu drei Blättern, so daß man also von dem ganzen Spiele drei Blätter übrig behält.

Die fünf Häufchen der ersten Reihe werden, von der Linken zur Rechten in Gedanken mit 1—5 bezeichnet, die der zweiten eben so mit 6—10 und die der dritten endlich mit Bube, Dame, König.

Hat man diese Häufchen gelegt, so nimmt man das erste der drei übrig gebliebenen (Reserve-) Blätter, und steckt es unter den Haufen, dessen Augen es nach der obigen Annahme bezeichnet.

Dann nimmt man das Blatt, welches in eben dem Haufen, unter den man das erste steckte, oben auf liegt, und steckt es wieder unter den Haufen, dessen Augenzahl es zeigt.

So fährt man fort, indem man stets statt des untersteckten Blattes von demselben Häufchen das oberste fortnimmt, bis man gar nichts mehr legen kann, d. h. bis das Häufchen, unter welches man das zuletzt abgehobene Blatt steckte, keine anderen Blätter mehr enthält, als die, welche auf diese Stelle gehören.

Trifft es sich dabei, wie es oft geschieht, daß das oberste Blatt dieselbe Augenzahl mit dem Häufchen hat, auf dem es liegt, so ändert das in dem Verfahren nichts, sondern man nimmt es dann auch ab, und steckt es unter den Haufen, auf dem es bisher lag, und verfährt dann mit dem Blatte, welches nun das oberste geworden ist, auf die oben beschriebene Art.

Kann man nun, wie eben gesagt, nicht weiter legen, so nimmt man das zweite Reserveblatt, und macht es mit demselben ganz so, wie mit dem ersten, und endlich eben so auch das Dritte. Kann man auch mit dem dritten nichts mehr legen, so müssen sämmtliche Blätter auf den ihnen angewiesenen Stellen liegen, d. h. auf dem ersten Häufchen die vier As, auf dem nächsten die vier Zweien, auf dem folgenden die vier Dreien, u. s. f., ist das aber nicht der Fall, dann ist das Spiel mißglückt.

Ein Beispiel möge das Ganze noch deutlicher machen.

Das erste der Hülfs- oder Reserveblätter sei eine Drei; diese kömmt unter den dritten Haufen, auf diesem liegt eine Sieben; auf dem Haufen der Sieben eine Dame; auf dem Haufen der Dame liegt wieder eine Dame; nachdem man auch diese unter denselben Haufen gesteckt hat, liegt oben eine Fünf, welche unter den fünften Haufen kömmt, auf den abermals eine Dame liegt; nachdem man auch diese noch unter den Haufen der Dame gesteckt hat, kann man nicht weiter legen, denn es liegt nun hier außer den drei Damen kein viertes Blatt mehr, weil die Bilderhaufen von Haus aus nur drei Blätter haben.

Man nimmt daher das zweite Blatt, verfährt damit ganz so, wie wir bei dem ersten gezeigt haben, und mit dem dritten dann wieder eben so, wie mit den beiden ersten.

Das Unterstecken.

(Zweite Art.)

Das Unterstecken spielt man auch noch auf eine andere Art, die indeß im Wesentlichen mit der so eben beschriebenen ganz gleich ist.

Man nimmt dazu ein Piquetspiel, und legt von demselben acht Haufen, jeden zu vier Blättern, welche in Gedanken, von dem ersten Haufen angefangen, mit Sieben, Achte, Neune 2c. bezeichnet werden, wie bei dem vorigen beschrieben wurde.

Diese Haufen legt man verdeckt.

Da man keine Reserveblätter hat, mit denen man das Unterstecken beginnen kann, so nimmt man das oberste Blatt des ersten Haufens, und verfährt dann ganz auf die oben beschriebene Art, für das untergesteckte Blatt immer das oberste desselben Haufens nehmend, um es bei seinem Haufen unterzustecken.

Liefert der Haufen, bei dem man zuletzt untersteckte, kein anderes Blatt mehr, als das, welches in eben diesen Haufen gehört, so werden alle Haufen aufgedeckt.

Liegen alle gleichen Blätter beisammen, so ist das Spiel gewonnen, wo nicht, verloren.

Paume.

Will man den Alterthumsforschern Glauben schenken, so ist dies Spiel außerordentlich alt. Galienus verordnete es denen, welche mürrischen oder melancholischen Gemüthes waren, als das sicherste Mittel, die bösen Säfte zu entfernen und das dickgewordene Blut zu verdünnen.

Bei den Römern war das Spiel schon sehr beliebt. Sie betrachteten es als eine Leibesübung, die ganz geeignet war, die Kräfte des Körpers zu stärken und die Behendigkeit der Bewegungen zu vergrößern, zwei Eigenschaften, die bei einem kriegerischen Volke natürlich sehr geschätzt wurden.

Bis zu der Revolution von 1789 gab es in Paris eine Menge Orte, an denen die vornehmen und vornehmsten Herren sich durch das Spiel ergötzten.

Jede größere Stadt hatte ihre Orte, die dem Spiele gewidmet waren. Man spielte dasselbe oft um sehr hohe Summen.

Das Paume-Spiel in Versailles wurde um eben diese Zeit berühmt durch den Eid, den die Deputirten daselbst den Generalstaaten leisteten.

Die Revolution verdrängte das Paume-Spiel beinahe ganz, und gegenwärtig besteht in Paris nur noch ein einziger Ort für dasselbe; indeß wird er in euerer Zeit immer zahlreicher besucht, und das Spiel scheint wieder in Gunst kommen zu wollen.

Wir halten deshalb eine genauere Beschreibung hier um so zweckmäßiger, da das Spiel, als ein würdiger Nebenbuhler des Billards jedenfalls weitere Verbreitung verdient.

Es giebt zwei Arten von Paume, Kurz-Paume und Lang-Paume, welche indeß nur durch die Lokalität, in der es gespielt wird, so wie durch einige unbedeutende Abweichungen, die daraus entspringen, verschieden sind.

Ein Paumespiel hat die Gestalt eines länglichen Viereckes, und fünfzehn bis achtzehn Fuß Höhe, zuweilen auch noch mehr. Es ist in der Mitte, der Länge nach, durch einen Strick getheilt, der mit einem Netze besetzt ist. Auf der einen Seite ist eine Art Vorsprung, das Dach genannt; an dem einen Ende dieses Daches ist in der Wand ein Loch angebracht, welches Mond heißt. (Lune.)

Die Geräthe sind sehr starke Schlägel und gewöhnliche Bälle. Außerdem sind Marqueure angestellt, welche die Jagden (Chasses) markiren und ausrufen, d. h. die Entfernungen der Schläge, welche die Spieler machen.

Kurz-Paume.

Dies kann unter Vieren gespielt werden, indeß nehmen für gewöhnlich nur zwei Spieler daran Theil.

Die Partie besteht gewöhnlich aus vier Spielen, und das Spiel aus 60 Points; diese werden immer zu 15 gemacht

Zuweilen wird auch halb funfzehn gezählt, dies ist indeß nur ein Vortheil, den der stärkere Spieler dem schwächeren vorausgiebt, um dadurch die Partie gleich zu machen.

Der Zweck ist, geschickter oder schneller als der Gegner das vorgesteckte Ziel zu erreichen, und seinem Balle einen größern oder stärkern Schwung oder eine genauere Richtung zu geben.

Ist der Strick in einer solchen Höhe gezogen worden, daß der Spieler die Höhe der Mauer an der andern Seite des Spieles sehen kann, so zieht man darum, wer das Spiel anfängt.

Es ist nicht erlaubt, den Stock zu erheben, wenn man den Ball verfolgt.

Wer nicht im Spiel ist, schenkt den Ball auf, d. h. er wirft ihn dem Andern zum Schlage hin; der Andere schlägt ihn und verfolgt ihn, und so fort, wobei jedoch zu bemerken ist, daß der Ball bei dem ersten Aufsprunge wieder geschlagen werden darf, doch bei den folgenden nicht mehr.

Der Marqueur markirt also den Ball für den Punkt, wo er nach dem ersten Satze auffällt; er meldet die Chasse und die Zahl der Carreaux, die der Ball zurück gelegt hat, indem er hinzufügt: „In dem und dem Carreau gewinnt der Ball."

Zu diesem Zwecke ist der ganze Paume in Carreaux eingetheilt.

Das Streben jedes Spielers geht dahin, die Chasses zu gewinnen; wenn sie daher von der einen Seite gemacht sind, wechseln die Gegner die Plätze, damit der, welcher sie machte, sie gegen den vertheidigen kann, der sich vornimmt, sie zu gewinnen, indem er den Ball mit oder ohne Nachschlag über den für jede Chasse markirten Punkt treibt.

Wenn der Spieler, der bedient worden ist, d. h. dem der Ball aufgeschenkt wurde, Chasse macht, und in Folge des Nachschlages der Ball auf seiner Seite des Strickes niederfällt und liegen bleibt, so verliert er fünfzehn.

Jede markirte Chasse gilt 15, für ihn, wenn er sie gewinnt, für den Gegner, wenn er sie verliert.

Der, welcher den Ball aufschenkt, kann dies zuerst zum Versuch thun, doch so wie er gesagt hat: „Geben Sie Achtung?" und ihm bejahend geantwortet wurde, gilt der Schlag.

Wenn der, welcher bedient, den Ball in den Mond treibt, gewinnt er 15, der Schlag wird aber dennoch fortgesetzt.

Ein Spieler kann dem schwächeren Gegner 15 vorgeben, was das Wenigste ist, das man in der Regel machen kann, indeß wird, wie bereits erwähnt, auch $^1/_2$ Mal 15 vorgegeben, was man Bisque nennt. Das heißt, wenn man zwei Mal gewinnt, so zählt man jedes Mal nur die Hälfte.

Der Spieler, welcher mit irgend einem Theile seines Körpers den gespielten Ball berührt, verliert 15.

Die Kugel, welche zwischen Strick und Netz durchgeht oder einen Pfeiler trifft, gilt nichts.

Wer, indem er bedient, den Ball nur bis zum Rande des Daches bringt, muß nochmals anfangen; der Schlag ist ungültig.

Wenn ein Spieler eine Chasse zu viel macht, ist die letzte ungültig, und der ganze Schlag ebenfalls, selbst wenn der Bedienende den Ball in das Loch gebracht hätte.

Ein Ball, der einen Marqueur trifft, oder irgend einen andern der bei dem Spiele Beschäftigten, muß an dem Orte markirt werden, wo er die Person traf; trifft aber der Ball eine Person, die bei dem Spiele nicht beschäftigt ist, so wird er da markirt, bis wohin er geht.

Wenn man auf eine Chasse spielt, und der Ball grade in dieselbe Entfernung dieser Chasse fällt, so gilt der Schlag nicht, und muß noch ein Mal gethan werden.

Wer, indem er eine Chasse macht oder auf eine spielt, darunter trifft, d. h. den Ball nicht über den Strick bringt, verliert 15.

Aufschenken nennt man es, wenn der, welcher dies Amt hat, den Ball mit dem Schlägel auf das Dach treibt; dieser erste Schlag heißt der Damenschlag, und gilt für nichts; erst nach demselben beginnt das eigentliche Spiel.

Wenn man nicht vor dem Beginn des Spieles über den Satz, um den man spielen will, übereingekommen ist, so muß dies bei dem ersten Spiele geschehen. Wer die erste Partie gewinnt, behält die Einsätze.

Die Partien werden gewöhnlich in vier Spielen gespielt; kömmt man auf zwei Spiele überein, so sagt man: Auf zwei Spiele, d. h. statt mit einer Partie zu endigen, muß eine gegengespielt werden. Man kann die Partie auch zu sechs Spielen spielen, doch dann findet keine Gegenpartie Statt, sie müßte denn ausdrücklich verabredet werden.

Wenn die Spieler sagen: Todte Chasse, so gilt sie als solche, es sei denn, daß die Marqueure ihnen sagen, die Chasse gelte.

Eine Chasse ist im Kurz-Paume ein bestimmter Punkt, den der Ball erreicht hat, und über den hinaus der andere Spieler seinen Ball treiben muß, um zu gewinnen.

Wenn die Meinungen getheilt sind, so entscheidet die Stimmenmehrheit der Zuschauer, welche auf das Spiel geachtet haben, und was diese angeben, muß markirt werden.

Die Spieler müssen sich eben so, wie die Marqueure, der Entscheidung der Zuschauer fügen; sind keine vorhanden, so entscheiden die Marqueure über streitige Fälle.

Man spielt in der Regel Partie, Revanche, und das Ganze, und darf diese letzte Partie nur wegen einer gegründeten Ursache aufgeben, wegen der Dunkelheit z. B. oder wegen des Regens, wenn man an einem offenen Orte spielt.

Der, welcher verliert, muß in einem solchen Falle die Kosten und einen Theil des Geldes, um welches man das Ganze spielt, zurücklassen, und der Gewinnende die Hälfte davon.

Spielt man in zwei gebundenen Partien, so darf man die Partie nicht ohne gegenseitige Zustimmung aufheben; in diesem Falle müssen beide Theile das Geld für das Ganze zurücklassen, und festsetzen, wann das Spiel beendigt werden soll.

Einige andre Regeln.

Wenn ein Marqueur aus Unachtsamkeit oder Vergessenheit eine Chasse für die andere ansagt, kann dies den Spielern keinen Schaden bringen, denn dieser Unaufmerksamkeit ungeachtet muß die erste Chasse immer vor der andern gespielt werden.

Man darf nur bei den Zufalls-Schlägen sagen: Für nichts.

Es ist zu spät, für nichts zu sagen, wenn der Ball des Aufschenkenden schon in dem Loche oder an dem Fuße der Mauer ist; es muß bei dem Schlage gesagt werden. Der Dienende darf nicht sagen, für nichts.

Wer, ohne daran zu denken, drei Chasses macht, zählt die letzte nicht und der ganze Schlag ist ungültig, wenn der Ball des Aufschenkers bei der dritten Chasse in den Mond ging.

Wenn ein Spieler, der 45 hat, zwei Chassen macht, so verliert er deshalb den Vortheil nicht, indeß muß er beide Chassen gewinnen, oder wenigstens die letzte.

Wer sich um 15 oder 30 zu seinem Nachtheil verzählt, kann das Versehen verbessern, wenn er es bemerkt, bevor die Partie beendigt ist. Gewinnen indeß darüber die Gegner die Partie, so muß er den Schaden tragen.

Wenn eine oder zwei Chassen markirt sind, und der Ball zufällig mit dem zweiten Sprunge auf eine dieser Chassen trifft, muß er an diesem Orte markirt werden; trifft er dagegen die Chasse mit dem ersten Auffall, so markirt man ihn, bis wohin er geht.

Fliegt ein Ball auf die Gallerie, trifft hier eine Person, und fällt wieder auf die Spielbahn zurück, wird er da markirt, wo er hinfällt; geht er aber auf die Gallerie, ohne Jemand zu treffen, so ist der Schlag sehr gut.

Wenn man bei der Frage, wer gewonnen hat, nichts findet, oder die Stimmen gleich sind, so werden die Schläge nochmals gethan.

Wer auf das Spiel wettet, muß dasselbe mit Aufmerksamkeit verfolgen; die Wettenden dürfen sich indeß auf keine Weise zu Gunsten dessen, auf den sie gewettet haben, in das Spiel mischen.

Wer gewinnt, muß alle Kosten, die während des Spieles entstehen, bezahlen, z. B. das Brod, den Wein, das Holz, das Bier, die Marqueure &c.

Uebersteigen die Kosten den Gewinn, so wird der Ueberschuß gemeinschaftlich getragen.

Lang-Paume.

Man spielt das Lang-Paume im Freien, in irgend einer langen und breiten Straße, Allee &c. Es ist durchaus nothwendig, daß der Boden, auf welchem man Lang-Paume spielt, ganz eben oder sehr gut gepflastert sei, weil es außerordentlich gefährlich wäre, sich durch einen Fall zu verletzen, indem man dem Balle nachläuft.

Die Spieler sind gewöhnlich drei gegen drei, vier gegen vier oder fünf gegen fünf, es können indeß auch zwei gegen zwei sein.

Zu dem Lang-Paume ist ein großes Bretterdach erforderlich, das gegen eine Mauer gelehnt ist, oder von vier Pfeilern getragen wird.

Dieses Dach hat unten und auf der Seite des Spielers, der die Passe hält, ein Brett von zwölf bis vierzehn Zoll Breite, grade auf die Seite gestellt, in der Mitte mit einem Loche, vier Finger breit von dem Dache entfernt: es wird rückwärts durch einen Stock von zwei bis drei Zoll Umfang gehalten, der sich etwa zwei Fuß hoch über das Brett erhebt. Dieser Stock wird mit dem Kunstausdruck die Passe genannt.

Man bedient sich zu dem Lang-Paume besonderer Schlägel, die am Griffe rund, am obern Ende aber gewöhnlich viereckig, und mit sehr hartem Pergament überzogen sind.

Es ist zu dem Lang-Paume eben so viel Geschicklichkeit erforderlich, den Ball zu schlagen, wie in dem Kurz-Paume; doch dieses erfordert mehr Gewandtheit.

Man schenkt den Ball nicht mit dem Schlägel auf, sondern mit der Hand.

Die Partien sind zu drei, vier und fünf Spielen, zuweilen, nach Uebereinkunft der Spieler, sogar zu sechsen.

Jedes Spiel ist eben so, wie im Kurz-Paume, in 60 Points zu vier Mal 15 getheilt.

Man bestimmt durch das Loos den Spieler, der das Dach hält.

Es ist vortheilhaft, in dem Spiele einen Diener mit kräftigem Arme zu haben, damit er den Ball so stark wirft, daß die der Gegenpartner ihn nicht erreichen können, in welchem Falle sie 15 verlieren.

Wenn der aufgeschenkte Ball über das Brett und die *Passe* geht, verliert die Partei des Aufschenkers 15; geht der Ball aber durch das Loch in dem Brett, so gewinnt sie 15.

Wenn man den Ball nicht bis zu dem Spiele treibt, gewinnen die Gegner 15.

Die *Chassen* werden im Lang-Paume da markirt, wo der Ball liegen bleibt, und nicht, wo er zuerst aufschlug.

Wer eine Chasse gewinnt, bekömmt 15 angeschrieben; wird sie ihm abgenommen, so verliert er 15.

Eine Chasse abnehmen nennt man es, wenn die Gegenpartei den Ball über den Punkt hinausbringt, wo der der Anspielenden liegen blieb.

Das bezeichnet man auch mit dem Ausdruck: *Der Ball gewinnt sie* — oder: *der Ball verliert sie.*

Wenn ein Ball, der von dem Dache getrieben wird, über das Spiel (das Ende der Bahn) hinausgeht, so gewinnt die Partei, der er angehört, 15.

Wenn ein Spieler auf irgend eine Weise einen Ball berührt, den ein anderer Spieler seiner eigenen Partei geschlagen hat, so gewinnen die Gegner 15.

Wenn einer der Spieler, welche den Ball zurückschlagen, einen Ball der Gegner treibt, so steht es diesem frei, ihn mit dem Schlägel zurückzuschlagen oder aufzuhalten, damit er nicht auf der Seite des Daches über das Spiel hinausgehe und dadurch die Chasse verlängere.

Jeder Ball, der über die Seiten der Spielbahn geht, bringt der Partei, bei der dies geschieht, 15 Verlust.

Bei dem ersten Auffalle darf man einen Ball schlagen, doch nie bei dem zweiten.

Peter (schwarzer).

Ein sehr unschuldiges Spiel, welches nur zum Spaß und nie um zu gewinnen, gespielt wird.

Es können an diesem Spiele drei, vier, bis sechs, sogar acht Personen Theil nehmen.

Je nachdem die Zahl der Theilnehmer größer oder geringer ist, nimmt man das Whist oder das Piketspiel.

Man wirft die Buben heraus, und läßt nur den von Pique darin, welcher der schwarze Peter ist.

Der Kartengeber — der Erste Beste — macht damit den Anfang, da gar nichts darauf ankömmt, — läßt links abheben, und giebt in beliebigen Würfen jedem Mitspieler eine gleiche Anzahl Blätter, bis das ganze Spiel vertheilt ist.

Sollte dabei ein Blatt übrig bleiben, so nimmt der Kartengeber es für sich; bleiben mehrere Blätter übrig, so erhalten davon die zunächst rechts sitzenden Spieler jeder eines.

Ist ausgegeben, so sieht jeder Spieler seine Karten an, und sind darunter zwei gleiche, z. B. zwei Zehnen, zwei Damen &c. so wirft er sie offen auf den Tisch.

Sind auf diese Weise alle Paare aufgeworfen, so läßt die Vorhand, d. h. der, welcher dem Kartengeber zunächst rechts sitzt, ihren rechten Nachbar aus den ihm verdeckt hingehaltenen Karten ein Blatt ziehen, was dann der Reihe nach rechts herum fortgesetzt wird.

So oft dabei wieder ein Paar zusammenkömmt, wird es ebenfalls aufgeworfen.

Natürlich muß endlich der schwarze Peter allein übrig bleiben, und wer ihn hat, dem wird mit einem angebrannten Kork ein schwarzer Strich in das Gesicht gemacht.

Es verursacht viel Spaß, wenn nach und nach alle Gesichter mehr oder minder schwarz bestrichen sind, wobei man noch darauf sieht, die Striche auf möglichst komische Weise anzubringen.

Pharao.

Dies ist das vornehmste, beliebteste, verbreitetste, bekannteste, verrufenste aller Hasardspiele, und wird unbedingt in vornehmen und ge-

ringen Kreisen, hoch und niedrig, öffentlich und in kleineren geschlossenen Zirkeln am häufigsten gespielt.

Der Banquier setzt eine bestimmte Summe Geldes, die von jedem Pointeur gewonnen werden kann, und in der Regel pflegt er zu sagen, wie viel er gelegt hat, weil einige Spieler die Gewohnheit haben, ihren Satz im Verhältniß zu der Größe der Bank zu modificiren; dabei zeigt er zugleich an, ob er va banq (das Ganze) halten läßt, oder wie stark der höchste Satz sein darf; unterläßt er dies, oder kömmt einer nach Beginn des Spieles, so muß der Spielende sich danach erkundigen, weil der Banquier nie verpflichtet ist, mehr zu bezahlen, als die Bank enthält, wenn auch die Sätze der Spielenden mehr als diese betragen. Zuweilen indeß, und namentlich, wenn die Bank durch den Gewinn der Spieler schon sehr geschwächt ist, pflegt der Banquier auch zu erklären, daß er überhält, d. h. mehr bezahlt, als von dem gedeckt werden kann, was augenblicklich auf dem Tische liegt, und wenn er in diesem Falle gesprengt wird, muß er alles nachzahlen, was noch über den Betrag der Bank gewonnen ist.

Der Banquier nimmt eine vollständige französische Karte von 52 Blättern; die Pointeurs aber erhalten jeder 13 Karten, ein Buch genannt, nämlich vom As bis zur Zehn und die 3 Bilder, König, Dame, Bube.

Der Banquier hat dafür Sorge zu tragen, daß jeder hinzutretende Spieler ein Buch erhalten kann, darf es aber nicht verwehren, wenn irgend Einer mit einem Buche spielen will, das er sich selbst mitgebracht hat.

Der Banquier mischt den Talon, läßt einen der Pointeurs abheben, zeigt die unterste oder Facekarte vor, markirt sie, indem er von einem anderen Spiele die nämliche Karte aufdeckt, um nicht beständig wiederholen zu müssen, welches Blatt unten liegt, wenn ihn irgend ein Spieler danach frägt, und wartet dann, bis die Pointeurs eine oder mehrere Karten besetzt haben. Ist dies geschehen, so zieht der Banquier die Karten ab, d. h. er nimmt von dem in der Hand haltenden Talon jedesmal 2 Karten nach einander, und legt die erste rechts, die zweite links vor sich hin, (oder auch die erste links und die zweite rechts) macht nun eine Pause und sieht, wer gewonnen oder verloren hat; die zuerst aufgelegte Karte gewinnt jederzeit für die Bank, die zweite für die Gallerie oder die Pointeurs. Gewöhnlich pflegen die Spieler die ersten Karten, die sie setzen, verdeckt hinzulegen, und erst nach dem ersten Abzuge aufzudecken; es hängt indeß von dem Banquier ab, ob er dies erlauben oder verlangen will, daß die Karten noch vor dem ersten Abzug aufgedeckt werden, und seiner Sicherheit wegen thut er an dem Letztern besser, zumal wo eine sehr starke Gallerie ist. Ein jedes

Paar Karten, das von dem Talon auf den Tisch gelegt wird, heißt ein Abzug.

So geht es nun weiter von Abzug zu Abzug, bis der ganze Talon abgezogen ist, oder 26 Abzüge erfolgt sind, die zusammen eine Taille ausmachen. Die Facekarte gewinnt nicht.

Kömmt in einem Abzuge ein Doublet oder Plié, d. h. zwei gleichnamige Karten vor, 2 Damen, 2 Achten 2c. so verliert der Pointeur, der sie besetzt hat, die Hälfte des Satzes. Bei jedem neuen Abzuge kann der Pointeur neue Karten setzen, die einmal besetzten aber muß er so lange behalten, bis sie herauskommen, es sei denn, daß der Banquier ihm auf seine ausdrückliche Frage erlaubte, sie entweder ganz fortzunehmen, oder mit einer andern zu vertauschen; eben so darf er ohne besondere Erlaubniß des Banquiers seinen Satz nicht vermindern, wohl aber erhöhen.

So oft ein Spieler nach einem erfolgten Abzuge sein Spiel auf irgend eine Art verändern will, giebt er dies dadurch zu verstehen, daß er Attention sagt.

Der Banquier dagegen sagt, um den Pointeurs das Zeichen zu geben, daß er einen neuen Abzug machen will: Tout va! Macht der Banquier fausse taille, d. h. ist bei dem letzten Abzuge statt 2 Karten nur eine übrig, so muß er alle noch besetzten Karten der Pointeurs ganz so auszahlen, als ob sie im Gewinn herausgekommen wären, die gebogenen sowohl, als die nichtgebogenen, und taille fausse ist es jederzeit, wenn im letzten Abzuge nur eine Karte vorhanden ist, gleichviel, ob das Spiel Karten richtig war, oder nicht, denn es ist seine Sache, vor dem Beginn das Spiel Karten nachzuzählen, und wenn er es versäumte oder sich verzählte, so muß er dafür Strafe leiden.

Die Pointeurs dürfen sich den Gewinn jedesmal gleich auszahlen lassen, gewöhnlich aber thun sie dies nicht, sondern biegen, wodurch das Spiel zwar gefährlicher wird und Gelegenheit zu Streit und Betrug giebt, was aber doch wegen der Abkürzung und des dadurch gesteigerten Interesses sehr angenehm ist.

Um nun das ewige Hin- und Herzahlen zu vermeiden, hat man sowohl der Lage der Karten als auch gewissen Biegungen derselben eine Bedeutung gegeben, wodurch der Betrag des Satzes, also die Forderung und die Schuld an die Bank bezeichnet wird, und die Kenntniß von den verschiedenen Biegungen, namentlich aber von den Reductionen derselben durch das Plié ist nicht leicht zu erlangen, und erfordert daher sowohl für den Pointeur als für den Banquier eine ganz besondere Aufmerksamkeit; deshalb wollen wir uns hier ausführlicher auf die Be-

schreibung der einzelnen ursprünglichen Sätze so wie der Steigerungen durch die verschiedenen Biegungsarten einlassen.

Was auf oder vor der Karte steht, bedeutet den einfachen Satz, und gilt ganz.

Legt man den Satz, das Geld, oder die Geldstücke halb unter den obern Rand der Karte, so gilt die Hälfte davon, indeß wird die Hälfte noch sicherer dadurch bezeichnet, daß man das Geld neben die Karte setzt.

Legt man den Satz unter eine der obern Ecken, so gilt davon ein Viertel, unter eine der untern Ecken Dreiviertel.

Zwischen zwei neben einander liegende Karten gesetzt, gilt die Hälfte des Satzes für jede dieser Karten.

Legt man eine Karte quer vor eine andere, so gilt sie den doppelten Satz, hinter oder unter derselben quer die Hälfte des Satzes.

Die Biegungen der Karten bezeichnen die Forderung oder die Schuld an die Bank.

Zahlt man bei dem Verlust einer Karte nicht gleich an die Bank, so kann man entweder eine Marke anlegen oder die Karte umkehren, bis eine andere besetzte Karte entweder auch verliert oder gewinnt; oder man biegt die aufs Neue besetzte Karte parallel mit der kurzen Seite aufwärts.

Fällt die simple Karte Plié, so kann der Pointeur entweder auf schwarz oder roth der ersten Karte des nächsten Abzugs rathen, oder er biegt die lange Seite der Karte parallel aufwärts und bezeichnet dadurch, daß er der Bank die Hälfte des Satzes schuldig ist.

Gewinnt die simple Karte, und der Pointeur will sich nicht sogleich auszahlen lassen, so biegt er den kurzen Rand der Karte, auf welche er weiter gehen will, und wozu er entweder die alte Karte stehen läßt, oder eine neue wählt, niederwärts, oder eine Ecke derselben aufwärts. Das erste nennt man eine Pace (faire la paix) (nach der gewöhnlichen üblichen Aussprache batsch,) oder l'abbé (l'appé) machen, und bedeutet die Forderung eines Satzes an die Bank; das zweite nennt man ein Paroli machen, und es bedeutet, daß der ursprüngliche Satz mit dem Gewinn zusammen gilt.

Spielt man 2 oder mehrere Karten, so kann man außer dem Satz auf jede noch etwas à la première setzen. Dieser Satz wird dann mit der ersten dieser Karten, die herauskommt, gewonnen oder verloren.

Hat eine Karte schon einmal gewonnen und ist danach gebogen, so kann man noch darauf zusetzen; weil aber dieser neue Satz an dem vorhergegangenen Gewinn keinen Antheil hat, so setzt man es auf eine umgekehrte Karte neben jene. Ist z. B. ein Paroli gebogen, und wird noch zugesetzt,

was man masse, (Maas) nennt, so gewinnt man den ursprünglichen Satz dreifach, das Zugesetzte aber nur einfach.

Verliert das Pace, so hebt sich Gewinn und Verlust, gewinnt es, so erhält man den Satz zweifach, oder man biegt noch ein zweites l'appé. Fällt das Pace plié, so gewinnt man die Hälfte des ursprünglichen Satzes, und kann die Forderung an die Bank durch eine Biegung der langen Seite unterwärts bezeichnen. Fällt ein doppelt oder noch öfter gebogenes Pace plié, so geht jedesmal ein Bug heraus.

Das Paroli gewinnt dreifach, nämlich den einfachen und den verdoppelten Satz; verliert es, so zahlt man den einfachen Satz; fällt es plié, so retirirt die Karte ohne Gewinn oder Verlust.

Will man von dem Paroli weiter gehen, so biegt man dazu entweder ein Pace oder noch ein Paroli. Jenes heißt ein Six le va, dieses ein Sept le va.

Wenn das doppelte Pace verliert, so hebt sich's und die Karte retirirt; gewinnt es, so erhält man den vierfachen Satz, oder man macht ein drittes Pace.

Verliert das Six le va, so zahlt man nichts, gewinnt aber auch nichts.

Gewinnt das Six le va, so erhält man den sechsfachen Satz, oder macht ein Douze le va, indem man zu den früheren Biegungen noch ein Pace hinzugefügt. Verliert dies, so hat man nichts zu fordern, gewinnt es, so erhält man das Zwölffache ausgezahlt.

Fällt das Six le va plié, so hat man noch einen und den halben Satz zu fordern; denn man hatte durch das gewonnene Paroli das Dreifache zu fordern und verliert jetzt durch das Plié die Hälfte dieses Dreifachen. Die Forderung von $1^1/_2$ kann man durch ein Paroli sans perdre bezeichnen, nämlich man biegt zu dem Paroli statt der Pace den langen Rand unterwärts, zum Zeichen, daß die Hälfte des gewonnenen Paroli gelte.

Verliert das Sept le va, so verliert man den Satz; durch das gewonnene Paroli hatte man das Dreifache zu fordern, durch das zweite darauf gebogene Paroli setzte man dieses Dreifache mit dem ersten Satze zusammen, der Werth der Karte wurde also vierfach; der Verlust ist also der einfache Satz. Gewinnt das Sept le va, so erhält man aus den vorigen Gründen den siebenfachen Satz ausgezahlt. Will man noch weiter gehen, so macht man zu den beiden Parolis, welche die Karte schon hat, entweder ein l'appé oder noch ein Paroli; jenes ist Quatorze le va, dieses Quinze le va. Fällt das Sept le va plié, so hat man noch den einfachen Satz gewonnen und kann ein Paroli ausbiegen.

So kann man ferner auch das gewinnende Douze le va stehen lassen,

und zu dem Paroli und zwei Paces noch ein Drittes biegen, Vingt quatre le va. Und aus dem Quatorze le va kann man ein Vingt huit le va, aus dem Quinze le va ein Trente le va oder ein Trente-et-un-le-va machen, je nachdem man noch ein Pace oder ein Paroli hineinbiegt. Das Letztere besteht aus dem vierfachen Paroli, und ist, da alle vier Ecken der Karte gebogen sind, für den Pointeur das non plus ultra der Parolibiegungen. Gewinnt die Karte, so wird der Satz 31mal ausgezahlt; von dem Trente et-un-le-va kann der Pointeur durch Pace-Biegungen auch noch zu dem 62, 124 und 248fachen Satze übergehen. Bei dem einfachen Abschlag der gebogenen Karte, so hoch die Biegungen auch immer sein mögen, retirirt der Pointeur jederzeit ganz.

Gewinnt von zwei oder mehreren Karten eine, so kann man den Gewinn auf die andern transportiren; z. B. man hat As und Buben mit gleicher Masse besetzt, und das As gewinnt, so kann man es umkehren, ein Paroli in die Rückseite biegen und mit dem Rande auf den Buben legen, dessen Schicksal es nun theilt. Oder man hat über As und Buben den König quer gelegt, und dieser gewinnt, so kann man, statt den König paroli zu biegen, As und Bube paroli biegen, und so in allen ähnlichen Fällen.

So wie man nun durch die obigen Biegungen den Satz beim Gewinn steigert, so geschieht dies auch in derselben Progression beim Verlust; man nennt dies eine Martingale. Dadurch kann man, wenn einige Karten hintereinander verloren haben, auf eine glückliche Karte Alles wieder gewinnen. Doch ist dabei immer viel gewagt, und wie selten geschieht es nicht, daß zehn Karten hintereinander verlieren.

Fällt ein Paroli-sans-perdre nochmals plié, so hat man noch das Viertel des ursprünglichen Satzes gewonnen.

Vortheile des Banquiers.

Unter allen Hasardspielen ist das Pharao für den Banquier eines der günstigsten. Das Uebergewicht der Bank über die Pointeurs ist dabei ein doppeltes, und zwar theils ein arithmetisches, theils ein moralisches. Daß die Pliés der Bank den halben Satz einbringen und die letzte Karte für den Pointeur nicht gewinnt, darin besteht der arithmetische Vortheil der Bank über die Pointeurs, aber weit wichtiger ist nicht selten der Vortheil der Bank durch ihr moralisches Uebergewicht. Die Verblendung und gewöhnliche Aengstlichkeit der Pointeurs im Glücke, ihre erhitzte Leidenschaft im Unglücke, ist der unsichtbare und nicht zu berechnende Vortheil der Bank. Gewinnt der Pointeur, so mäßigt er entweder sein Spiel oder

er treibt es in die Höhe. Im ersten Falle ist sein Gewinn unbedeutend und der Banquier wird geschont; im zweiten Falle verliert er sehr oft auf eine Karte Alles, was er in mehrern Abzügen gewann. Sitzt er im Verlust, so verdoppelt er sein Spiel, um das Verlorene wieder zu gewinnen, und verliert dadurch häufig Alles.

Der Banquier dagegen bleibt sich immer gleich; er spielt sein Spiel wie eine Maschine, und gewinnt im Glück und bei der Zaghaftigkeit der Spieler in einem Augenblicke wieder, was er in einer Reihe von unglücklichen Spielen verlor.

Betrügereien des Banquiers.

Diese bestehen vorzüglich in einer vorher gelegten Folge der Karten und im falschen Abziehen. Nach dem oben Bemerkten sind die Hauptvortheile des Banquiers die Doubletten oder Pliés, die intermittirenden Karten, d. h. solche, die abwechselnd gewinnen und verlieren, und die Verlustquartetten. Jedes Plié bringt ihm die Hälfte von dem, was jeder Pointeur auf die Karte gesetzt hat, welche in einem und demselben Abzuge rechts und links fällt. Intermittirende Karten machen, daß alle Parolis au même verlieren. Verlierende Quartetten sind theils überhaupt vortheilhaft für den Banquier, weil Karten, die ein Paar Mal verloren haben, gewöhnlich stark besetzt werden; theils, und besonders, weil sie ein Mittel gegen die Martingale sind. Kommen auch gewinnende Quartetten, so sind sie dem Banquier doch nicht so gefährlich, als die verlierenden ihm vortheilhaft sind, denn sie werden bei weitem nicht so eifrig und stark verfolgt, als die Verlustquartetten.

Die verlangte Folge der Karten wird nun theils durch das Mischen, theils durch das Abheben bewirkt.

Das Mischen geschieht so, daß die Ordnung, in der die Karten vor dem Mischen lagen, dieselbe bleibt, oder daß eine andere vorher bestimmte dadurch entsteht. Man kann daher drei Gattungen des Mischens unterscheiden: das eigentlich zufällige, das Scheinmischen und das künstlich-willkührliche.

Hierbei giebt es wieder drei verschiedene Arten des Mischens:

1) Man zieht ungefähr den halben Talon mit der rechten Hand herauf und steckt ihn in die andere Hälfte, die man in der linken Hand hält, wobei beide Hälften lose gehalten, d. h. nicht auseinander gebreitet werden.

2) Man breitet die eine Hälfte in der Linken fächerförmig aus-

einander und schiebt die anderen ebenfalls fächerförmig ausgebreitet in jene hinein.

3) Man schiebt mit dem linken Daumen einige Blätter abwechselnd über und unter die Blätter, die man in der rechten Hand hat.

Das zufällige Mischen kann nach allen drei Manieren, das Scheinmischen nur nach der zweiten, das künstliche nur nach der dritten Manier geschehen.

Vor dem Mischen pflegt man auch wohl die Karten auf dem Tische auszubreiten, wobei sich ein eigener Handgriff anbringen läßt, so daß die Karten schnell eine nach der andern wie von selbst aus der Hand zu springen scheinen. Man fasse den Talon mit dem Daumen und dem Zeigefinger an der obern und der untern schmalen Seite, und biege ihn stark convex, so daß die Blätter von unten an durch ihre Elasticität abspringen.

Das eigentliche oder zufällige Mischen. Hierbei will man entweder Doubletten oder intermittirende Karten erhalten. Im ersten Falle werden die Karten, welche man zum Plié bringen will, alle vier, z. B. 4 Damen, 4 Könige, 4 As zusammengelegt und der Talon so gemischt, daß wenigstens einige dieser Karten plié fallen.

Um intermittirende Karten zu ziehen, legt der Banquier die Karten dergestalt, daß immer 2 gleichnamige zwischen zwei andern gleichnamigen liegen, z B. 1, 2, 2 1; 3, 4, 4, 3; 5, 6, 6, 5 u. s. w. und es werden nach dem zufälligen Mischen viele Karten abwechselnd in ungeraden und geraden Stellen liegen, d. h. abwechselnd gewinnen und verlieren.

Das Scheinmischen geschieht entweder à la Parisienne oder à la Grecque. Bei der ersten Art wird die obere Hälfte der Karte mit der rechten Hand unter die übrige Hälfte in der linken Hand gebracht, indem man mit dem Mittelfinger der rechten Hand die Bewegung macht, als wenn man schnell eine Karte nach der andern durchschiebe, im Grunde aber alle Blätter in ihrer Lage läßt.

Die griechische Mischart, oder à la Grecque, ist jedoch feiner und täuschender als die pariser. Man breitet die mit der rechten Hand abgenommene obere Hälfte, so wie die untere in der linken Hand, beide fächerförmig, aus, und schiebt jene durch diese. Damit sie sich aber nicht mischen, hält man die in der Linken mit dem Daumen und Mittelfinger am untern Rande fest zusammen; die rechte Hand kann alsdann jene obere Hälfte durch diese untere so weit hindurchschieben, daß man sie unvermischt, und wenn es geschickt gemacht wird, unvermerkt durch eine Art von Volte unter diese letztere bringen kann.

Das künstliche Mischen wird namentlich auch zu vielen Taschen-

spielerkunststücken gebraucht, und besteht darin, daß man mit der linken Hand abwechselnd eine bestimmte Anzahl Blätter über und unter die in der rechten Hand befindlichen bringt. Es werden z. B. die drei obersten Karten des mit der linken Hand gehaltenen Talons in die rechte Hand gebracht; über diese die vier folgenden, unter die in der rechten Hand befindlichen wieder die drei folgenden, wiederum oben vier und unten drei u. s. f., so entsteht aus der anfänglichen bekannten Folge eine zweite, die sich leicht aus der Mischungsmethode bestimmen läßt; und wenn das Manöver wiederholt wird, aus der zweiten Folge eine Dritte ebenfalls leicht zu bestimmende u. s. w. Um sich nicht zu irren, übt man sich in einer oder ein Paar solcher Mischungsarten besonders. Die Fertigkeit des linken Daumens, die Karten eine nach der andern schnell und wie aufs Gerathewohl fortzuschieben, und doch nicht mehr, als bestimmt ist, oben und unten hinzubringen, ist Sache der Uebung.

Das Coupiren. Das Umwechseln oder Abheben der obern und untern Hälfte des Talons ist im Pharaospiel sehr wichtig. Ein Blatt, welches vier Mal verliert, würde natürlich vier Mal gewinnen, wenn um ein Blatt tiefer abgehoben wäre. Um nun der Taille die vorher bestimmte Ordnung zu geben, muß bei einer Karte, die gewinnen soll, coupirt werden.

Um eine bestimmte Facekarte abheben zu lassen, nimmt man diese aus dem Spiel und läßt die übrigen 51 um etwas Weniges beschneiden. Beim Coupiren wird immer die unbeschnittene Karte als die breitere abgehoben, und die unterste werden. Um hierbei nicht entdeckt zu werden, hat der Banquier einen Gehülfen, den die Franzosen Canard privé, (zahme Ente) Lockvogel nennen, der als unbekannter Pointeur erscheint, und beim Hinlegen des Talons zum Coupiren ganz unbefangen zuerst zugreift.

Man kann aber auch von allen Karten, die verlieren sollen, etwas Unmerkliches abschneiden, damit alle Gewinnkarten breiter werden. In diesem Falle ist ist kein Canard zum Coupiren nöthig; der Banquier kann jedem Pointeur die Coupe anbieten, ohne seine Absicht zu verfehlen.

Ein zweites Mittel, die Coupe an einer bestimmten Stelle des Talons zu veranlassen, ist die Brücke (le pont). Dieser Handgriff besteht darin, daß man den Theil des Talons, der abgehoben werden soll, so biegt, daß er oberwärts ein wenig convex, und den untern Theil so, daß er oberwärts eben so concav gekrümmt ist; dadurch entsteht ein kleiner Zwischenraum in der Mitte der beiden Hälften, die von dem Canard nicht leicht verfehlt wird.

Sollte jedoch bei einem oder dem andern Manöver die Coupe verkehrt ausfallen, so kann sich der geschickte Banquier durch die Volte helfen. Ob die Coupe seiner Absicht gemäß ist, kann er theils durch das Gefühl

merken, wenn er sich breiter Karten bedient hat, oder durch das Gesicht, wenn er alle zum Verlust bestimmten Karten zeichnet, entweder mit einem Pünktchen an den vier Ecken, welches sich von dem Muster auf der Rückseite der Karten, für Andere unmerklich, unterscheidet, oder durch einen feinen Nadelstich und dergl. Liegt nun eine so bezeichnete Karte nach dem Coupiren oben auf, so ist die Coupe richtig, wo nicht, so muß er unter irgend einem scheinbaren Vorwand noch einmal coupiren lassen, was sich jedoch nicht immer thun läßt, oder er muß die Volte schlagen, um, wenn auch nicht die ganze bestimmte Folge, doch eine solche hervorzubringen, wo die verlierenden Karten die ungeraden sind.

Die Volte ist ein Manöver, wodurch unbemerkt die obere Hälfte des Talons zur untern gemacht wird, und welches bald mit einer, bald mit beiden Händen ausgeführt wird. Ersteres ist weit schwieriger als das Letztere; dennoch giebt es Taschenspieler, die es in beiden zu einer unglaublichen Fertigkeit gebracht haben. Die Handgriffe lassen sich zwar beschreiben, aber die Schnelligkeit, womit sie gemacht werden, muß man sehen, um sie für möglich zu halten.

Die Volte mit beiden Händen.

Man nimmt das ganze Spiel Karten in die linke Hand, den Daumen oben in der Mitte des Talons locker aufgelegt, die ersten drei Finger ebenfalls auf dem Talon, den kleinen Finger aber zwischen die Karten gesteckt, so daß er die untere und obere Hälfte absondert. Die rechte Hand bedeckt den Talon und faßt mit dem Daumen und den drei ersten Fingern die untere Hälfte des Talons. In dieser Lage machen beide Hände zugleich und schnell folgende Bewegung: Die linke Hand zieht durch den kleinen und dritten Finger, womit sie die obere Hälfte faßt, diese nach der rechten Seite, und die rechte Hand giebt, vermittelst des dritten Fingers, der untern Hälfte eine Wendung, daß sich die rechte Seite der Karten aufwärts dreht. Dadurch gehen die rechte Seite der untern, und die linke der obern Talonhälfte einander vorbei, und die beiden Hälften fallen in verwechselter Lage auf einander.

Die Volte mit einer Hand.

Diese erfordert ungleich mehr Uebung und Gewandheit, wird jedoch durch eine große Hand und schmale Karte erleichtert. Das Spiel Karten wird in die linke Hand genommen, und die obere Hälfte desselben mit dem Daumen so umspannt, daß er den rechten Rand faßt und die obere Hälfte des Spiels in den Winkel zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger ge-

drückt wird. Die beiden Mittelfinger ziehen dann den rechten Rand der untern Hälfte des Spieles herunter, worauf der erste und der vierte Finger sich hier nach unten umbiegen. Dadurch erhält die untere Hälfte des Spiels so lange mit dem linken Rande eine Wendung aufwärts, bis dieser an dem Rande der obern Hälfte vorbei ist. Der Daumen zieht sich nun zurück, und die vier Finger, welche die untere Hälfte halten, schieben diese auf die obere. Das Alles muß mit der größten Schnelligkeit vollbracht werden.

Das falsche Abziehen oder das Kartenunterstecken.

Die feinste und schwerste Betrügerei im Pharao ist unbedingt das Karten-Unterstecken, wozu eine lange Uebung erforderlich ist. Sieht ein Banquier voraus, diese Operation machen zu müssen, so arrangirt er seine Karten dergestalt, daß er die Folge derselben vollkommen im Gedächtniß hat, oder bezeichnet alle Blätter an den beiden schräg gegeneinander stehenden Ecken mit eben der Farbe, womit der Rücken der Karten versehen ist; hierauf glättet er mit einem elfenbeinernen oder gläsernen Falzmesser die Ecken und die Mitte seiner Karten, um sie glatter und geläufiger zu machen. Da er nun alle Karten kennt, so weiß er immer, welche von den folgenden gewinnt und welche verliert. Kommt eine, die verliert, und er will sie einstecken, so zieht er mit dem Daumen der linken Hand die erste Karte ein wenig zurück, und in eben dem Augenblick ergreift er mit dem ein wenig gebogenen rechten Daumen die zweite Karte, es sei mit der Spitze oder der Mitte, zieht sie ein wenig hervor, daß sie der erste Finger fassen kann, und zieht sie schnell heraus. Der linke Daumen stößt zu gleicher Zeit die erste Karte zurück, und auf diese Art wird statt der eigentlich gewinnenden eine verlierende Karte aufgeschlagen. Hierbei stellt noch ein solcher Banquier die Lichter so, daß der Schatten auf seine Hand fällt, und um sich die Sache noch mehr zu erleichtern, hat er häufig zwei Spießgesellen zu beiden Seiten, damit ihm keiner der Nachbarn zu scharf auf die Finger sehen könne. Ueberdies hat er auf seinem Schoße ein angefeuchtetes Tuch liegen, um den Daumen feucht und dadurch zum Gelingen geschickter zu machen. Diese Kunst ist so vervollkommnet, daß einige die Karte mit einer Hand unterstecken können.

Das feine Gefühl mit den Fingern ist eine Hauptsache; früher pflegte man deshalb den Daumen abzuziehen, d. h. man schabte mit einem Federmesser oder mit Bimstein den untern Theil des ersten Gliedes des linken Daumens bis auf die innere Haut oder bis auf das Leben ab; dadurch unterschied man vermittelst eines bloßen sanften Druckes auf die Karte, ob

ein Bild oder ein As kam; da man dies Mittel aber öfters wiederholen mußte, wurde die Haut endlich schwielig und das Gefühl verlor sich ganz. Man pflegt daher jetzt die Haut durch Einreiben mit Pomade zu erweichen, und bringt es so durch beständige und lange Uebung zu einem solchen Grade von feinem Gefühl, daß man alle Karten unterscheiden kann.

Betrügereien der Pointeurs.

Der Banquier kann zwar die Betrügereien der Pointeurs leichter verhindern und entdecken, als umgekehrt. Zu welchem hohen Grade von Industrie sie es indeß gebracht haben, wird man aus Folgendem ersehen.

Ein Italiener gewann mehrere tausend Dukaten durch folgende Erfindung. Er schnitt das Treff-As aus, und brachte es auf Treff 2 gerade in die Mitte. Vorher rieb er diesen Fleck mit bittern Mandeln und färbte den Ausschnitt mit einem sehr feinen Pulver oder Staub. Dieser wird von einer Art Schwamm, den man Hirschbrunst nennt, bereitet, und hat die Eigenschaft, daß man ihn abwischen kann, ohne daß er die mindeste Spur zurückläßt. Spielte nun der Italiener z. B. hundert Dukaten auf eine Sechs, die er mit diesem Staube arrangirt hatte, so mußte, wenn er verlieren sollte, die Sechs, die Sieben und die Acht hinter einander verlieren; denn da er nur eine verdeckte Karte (carte cachée) spielte, streifte er, wenn die Sechs gewann, auf dem Teppich hin, um die künstlichen Augen auszulöschen; war es eine Sieben, die gewann, so verwischte er auf diese Art das untere künstliche Auge u. s. w.

Wo der Banquier das Spielen verdeckter Karten gestattet, findet auch noch folgende List Statt. Man tilgt mit einem Radirmesser von den Sechsen das mittelste Seitenauge, und bei den Dreien das eine oberste oder unterste Auge aus und glättet es wieder. Der Pointeur kann nun nach Belieben aus der Sechs geschwind eine Vier und aus der Drei ein As machen. Soll das geschehen, so hält er den Daumen über das oberste Auge; soll es eine Drei sein, so hält er den Daumen auf die Stelle des fehlenden Auges. Bei der Sechs hält er den Daumen über das mittelste Auge auf der Reihe, wo Drei stehen, und man sieht nur Vier.

Diese Art der Betrügerei kann der Banquier indeß leicht dadurch verhüten, daß er verlangt, die Karte nicht blos zu zeigen, sondern aufzudecken, d. h. offen auf den Tisch zu werfen.

Bei dem Couvertpointiren geht es auch an, daß die Karte, welche man spielt, heimlich weggenommen und an deren Stelle eine andere hingelegt wird, die gewinnt.

Um die Taille des Banquiers unrichtig zu machen, bedient man sich

folgender Mittel. Der Pointeur, welcher abhebt, hat seinen Zeigefinger mit etwas Leim bestrichen, berührt damit die oberste Karte und verursacht dadurch, daß die unterste der aufgesetzten Karten darauf klebt. Während dieser sich davon schleicht, führt ein Anderer, der genau acht giebt, wenn die zusammengeleimte Karte gezogen wird, den Streich aus, setzt eine hohe Summe, und der Banquier muß bezahlen, wenn er auch wirklich den Betrug entdeckt.

Auf eine andere Art nimmt der Abheber die oberste Karte schnell hinweg, verbirgt sie unter seine Karten, und steckt sie nachher einem Andern heimlich zu, welcher sie zu den Füßen des Banquiers auf die Erde wirft. Ist die Karte schon dreimal heraus, so setzt man nun all sein Geld auf die vierte, die nicht verlieren kann, weil sie im Spiele fehlt. Am Ende hat der Banquier nur eine Karte in der Hand; man entdeckt die fehlende an der Erde, sagt, der Banquier habe sie absichtlich fallen lassen, und fordert die gesetzte Summe, welche man erhalten muß.

Noch auf eine dritte Art macht man dem Banquier eine solche Taille, durch ein Stück Papiergeld. Der Pointeur hat eine Karte in seiner Hand, die den vor dem Banquier liegenden völlig gleich ist. Er verbirgt sie unter dem Papiergelde, und indem der Banquier beschäftigt ist, auszuzahlen, wirft er das Papier und mit demselben zugleich die versteckte Karte auf die Karten des Banquiers hin, mit dem Ersuchen, ihm das Billet auszuwechseln. Nun fährt dieser oder ein anderer Pointeur fort, zu spielen und setzt hohe Summen. Verliert er, so redet er den Banquier an, sagt, daß seine Taille unrichtig sei, daß er zwei Karten gezogen habe; es wird nachgezählt, man findet die Beschuldigung gegründet und der Banquier muß bezahlen.

Eine andere Art von Betrügerei wird so ausgeführt: Der Pointeur sitzt in einiger Entfernung von dem Banquier; er setzt Papiergeld; das äußere ist von keiner bedeutenden Summe, aber es umschließt auf eine sehr geschickte Art noch andere höhere Billets so, daß der Banquier nichts davon sehen kann. Verliert er, so vertauscht er es in dem Augenblick gegen ein anderes, das einen weit geringern Werth hat.

Es giebt Pointeurs, die eine so dreiste Stirn haben, Parolis zu machen, ehe ihre Karte gewonnen hat. Um dies zu bewirken, knicken sie die Karten ein, damit sie leicht biegen, und legen einige Thaler auf die Spitze der Karte, damit sie fest liegt; wendet der Banquier die Augen ab, so ist ein leichter Stoß mit dem Finger hinreichend, das Paroli zu machen.

Man macht verborgene Sätze, indem man eine Karte spaltet, und einen Doppellouisd'or in diese Spalte bringt. Hierauf besetzt man die Karte mit

Silbermünze; gewinnt sie, so fällt das Gold aus seinen verborgenen Theilen, indem man die Karte wegzieht und das gesetzte Geld herunterwirft. Andere haben eine verborgene Tasche im Aermel, welche bis an die Handwurzel reicht. Gewinnt ein solcher, so nimmt er den Haufen des gesetzten Geldes in die Hand, um es zu zählen, und während dies geschieht, rollen mehrere Stücke aus der geheimen Tasche dazu. Zu einem ähnlichen Zwecke hat man Stöcke mit gebogenen hohlen Knöpfen mit Springfedern, worin für 6 bis 8 Louisd'or Raum ist; hat man gewonnen, so bedient man sich des Stockknopfes, um den Haufen Gold und Silbergeld auseinander zu scharren, und läßt unvermerkt durch einen Druck auf die Feder die Oeffnung aufspringen und den verborgenen Inhalt zu der übrigen Summe herausfallen.

Man hat auch noch eine List ersonnen, die unterste Karte allemal zu gewinnen. Wenn nämlich der B nquier zum Abheben die Karte hinlegt, bückt sich der gegenübersitzende Pointeur, als wenn er etwas aufheben wollte und sieht die unterste Karte. Derjenige, welcher abgehoben hat, hat den Zeigefinger mit weichem fleischfarbenen Wachs unmerklich belegt und drückt die Karten zwischen dem Daumen und diesem Finger fest zusammen, so daß die Anzahl der abgehobenen Karten genau durch eben so viel Linien auf dem Finger abgedrückt ist. Darauf geht er bei Seite, zählt die Linien und sieht, ob er gerade oder ungerade abgehoben hat; hat er gerade abgehoben, z. B. 12 Karten, so ist er nun gewiß, daß die 40. Karte, welche der Andere gesehen hat, gewinnen muß.

Piquet (Pikett).

Allgemeine Bemerkungen.

Das Piquet-Spiel ist eine Erfindung der Franzosen, welche ungefähr in das Jahr 1390 fällt. Es gehört zu den beliebtesten und verbreitetesten Spielen, wofür der deutlichste Beweis der ist, daß das Spiel Karten, dessen man sich nicht nur zu diesem Spiele, sondern auch noch zu vielen andern bedient, vorzugsweise das Piquetspiel genannt wird.

Zu dem Piquet gehören 32 Karten, nämlich das französische Spiel, ohne 2, 3, 4, 5, 6. Es wird größtentheils mit der französischen Karte gespielt, an einigen Orten jedoch auch mit der Deutschen.

Der Werth der Karten ist der natürliche, das As ist nämlich das höchste und die Sieben das niedrigste Blatt in jeder Farbe.

Zu dem Piquet gehören zwei Spieler; es wird zwar auch unter Dreien gespielt, doch ist dies nur eine Variation, welche zu Ende der Beschreibung beiläufig erwähnt werden wird.

Wollen zwei Personen Piquet spielen, so heben sie zuerst um das Geben ab, denn da die Vorhand bedeutende Vortheile mit sich bringt, ist es wesentlich, zu entscheiden, wer sie zuerst haben soll, obgleich sich die Sache im Ganzen doch eigentlich gleich bleibt, denn wenn der Eine die Vorhand zuerst hatte, so muß sie dagegen der Andere zuletzt bekommen, wodurch also der Vortheil wieder ausgeglichen wird.

Wer bei dem Abheben das höchste Blatt bekömmt, der hat die erste Vorhand.

Spielsatz.

Nun wird ausgemacht, ob man um das Hundert, oder um den Point spielen will; in dem ersten Falle ist es wieder nöthig, ausdrücklich festzusetzen, ob das Spiel mit dem hundertsten Point beendigt sein soll, oder, wie dies auch häufig geschieht, mit dem 101.

Es giebt noch eine dritte Art der Satzbestimmung, nämlich die, daß man zwei Mal Kartengeben von jeder Seite, im Ganzen also viermaliges Geben, zu einem Spiele rechnet, dann zusammenzählt, und die gewonnenen Zehner mit einer Marke vergütet; dabei wird das, was unter 5 ist, für nichts gerechnet, von und über 5 aber für einen vollen Zehner, so daß also der, welcher nur 25 Point verloren hat, doch drei Marken zahlen muß. Wie hoch die Marke zu rechnen sei, kömmt auf die besondere Bestimmung der Spieler an, muß aber jedes Mal vor Beginn des Spieles festgesetzt werden.

Spielt man um das Hundert, so pflegt man dabei auch noch um den Matsch zu spielen, d. h. wenn der Gegner nicht bis 50, und bei 101 bis 51 gezählt hat, ist er matsch, und muß statt der einen Marke zwei bezahlen.

Ein Neunziger (s. d. weiter unten) zählt bei dem Spiele um das Hundert für ein volles Hundert, selbst dann, wenn dieses offenbar nicht ganz erreicht worden sein würde; dafür aber muß der, welcher einen Neunziger gemacht hat, dann Karten geben, wenn er auch vorher erst gegeben hat.

Bei dem Spiele um das Hundert hat der gewonnen, welcher zuerst hundert zählt, gleichviel, ob der Gegner später in dem laufenden Spiele

noch eine größere Höhe erreicht, als er; es soll z. B. Einer 96 haben, der Andere aber 87; der Erste zähle 5 Blatt, welche der Andere nicht strafen kann, so hat er gewonnen, und das Spiel ist beendigt, hätte der Andere auch noch so viel in der Hand gehabt, hätte er noch so viele Stiche machen können.

Da nun auf diese Weise nicht nur die bereits gemachten 87 Points verloren gehen, sondern auch das, was man noch außerdem gezählt haben würde, hält man das Spiel um Points für das richtigste, und zugleich auch für das feinste, da man bei dem Spiel um das Hundert oft mehrere Points verwirft, um nur mit größerer Gewißheit die wenigen zu zählen, die man zur Vollzähligkeit des Hundert noch braucht.

Von dem Geben.

Ist man über die Spielweise, so wie über den Satz einig, dann wird gegeben.

Der Kartengeber mischt, und läßt die Vorhand abheben; dann giebt er Jedem 12 Blätter, zu 2 und 2, zuerst der Vorhand und dann sich. Er kann zwar auch zu 3 und 3 Blättern geben, allein nicht nach freier Wahl wechselnd, sondern wenn er früher zu 2 gegeben hat, und will dann aus Aberglauben oder Laune zu 3 geben, so muß er dies anzeigen, ehe er abheben läßt; hat er das versäumt, so darf die Vorhand das Spiel zusammenwerfen, d. h. wenn sie ihre Karten vorher noch nicht gesehen hat.

Die Vorhand hat das Recht, zu verlangen, daß mit der Art des Gebens gewechselt werde, wenn die bisherige ihr ungünstig war. Sie darf z. B. sagen: Ich bitte um drei Blätter! — wenn bisher zu zweien — oder: Ich bitte um zwei Blätter! — wenn bisher zu dreien gegeben wurde.

Sind für beide Hände 12 Blätter, zusammen also 24 vertheilt, so legt man die noch übrigen 8 Blätter, welches die Kaufkarten sind, verdeckt auf den Tisch, und zwar die 5 obersten in ein Päckchen, quer, zum Kauf für die Vorhand, die 3 letzten dagegen lang, zum eigenen Kaufe.

Von dem Kaufen.

Jeder der beiden Spieler hat das Recht, aus seiner Hand eine gewisse Anzahl schlechter Blätter wegzuwerfen, und dafür eine gleiche Anzahl zu kaufen, und zwar die Vorhand 5, die Nachhand oder der Kartengeber 3; (die Regeln, nach denen dies geschieht, folgen w. u.) beide Spieler sind indeß nicht gezwungen, sämmtliche Blätter zu kaufen, sondern wenn sie es ihrem Vortheile für angemessen halten, können sie davon eines oder

zwei liegen lassen; die größere Hälfte aber muß gekauft werden; die Vorhand muß also wenigstens 3 Blätter wegwerfen, die Nachhand wenigstens 2; hat aber die Vorhand 2 liegen lassen, so muß die Nachhand 3 kaufen, und zwar die beiden, welche die Vorhand liegen ließ, zuerst; wenn sie aber will, steht es ihr frei, alle 5 zu nehmen.

Das Verkaufen wird bei der Nachhand sowohl, als bei der Vorhand, dadurch bestraft, daß der, welcher weniger Blätter weggeworfen als gekauft hat, von dem, was er in der Hand hat, gar nichts zählen darf, der Gegner dagegen Alles. Wer auf diese oder eine andere Weise zu viel Blätter in der Hand hat, darf mit dem, was er sonst zählen würde, indeß die geringeren Angaben des Gegners strafen.

Wer sich so verkauft, daß er zu wenig Blätter in der Hand hat, wird dafür nicht besonders bestraft, da ihm ohnehin schon ein Nachtheil daraus erwächst.

Man darf, nachdem man weggeworfen hat, die Blätter besehen, die man liegen läßt.

Von dem Zählen.

Hat die Vorhand und auch die Nachhand weggeworfen, und die Kaufkarten dafür eingenommen, so wird gezählt, und zwar sagt die Vorhand zuerst an.

Man zählt zuerst die Blatt oder den Rummel; dann die Folgen oder den Sequenz; dann die Kunststücke; und endlich die Mehrzahl der Stiche oder die Leese.

Blatt oder Rummel nennt man die Farbe, von welcher der Spieler die meisten Blätter in der Hand hat.

Folge oder Sequenz nennt man die in einer Reihe auf einander folgenden Blätter von einer und derselben Farbe, und zwar drei in einer Reihe eine Terz (Tertie), vier eine Quarte, fünf eine Quinte, sechs eine Sexte, sieben eine Septime, acht eine Octave oder Acht. Zur nähern Bezeichnung, welcher Art, oder von welchem Werthe der Sequenz sei, nennt man bei der Angabe das höchste Blatt desselben, z. B. Tertie vom As (auch Terz, Quart-Major) Quart vom König; Quinte vom Buben ꝛc.

Nach dem Sequenz wird das Kunststück gezählt, nämlich 4 oder 3 der obersten fünf Blätter.

Dies Alles zählt man aus der Hand, d. h. noch ehe ausgespielt ist; zuletzt, d. h. nachdem alle Stiche gemacht sind, zählt man die Mehrzahl derselben, oder die Leese; dazu sind wenigstens 7 Stiche erforderlich.

Die hier angegebene Reihenfolge des Zählens muß beobachtet werden.

Wer davon abweicht, und z. B. gleich nach dem Rummel drei As rc. meldet, darf einen Sequenz, den er vielleicht noch in der Hand hat, nicht mehr zählen, und der Gegner darf dann seine Sequenze zählen, selbst wenn sie geringer sind, als die, welche die Vorhand, die das Versehen beging, in der Hand hat.

Von dem Werthe der Zähler.

Die Blatt zählen so viel Points, als der Rummel einzelne Blätter hat, gleichviel, ob diese Blätter an und für sich hoch oder niedrig sind.

Eine Terz, welcher Art sie auch immer sein möge, zählt 3. Man spielt es zuweilen so, daß die Terz von der Neune nur dann zählt, wenn zugleich noch eine größere Terz vorhanden ist. Dies muß indeß vorher ausgemacht werden, und da eigentlich gar kein vernünftiger Grund vorhanden ist, weshalb die kleinste Terz nicht eben so gut zählen soll, wie eine höhere, läßt man sie jetzt in der Regel auch dann gelten, wenn der Spieler weiter keine Terz, Quart oder Quinte hat.

Jede Quart zählt 4.

Jede Quinte 15; — jede Sexte 16; — jede Septime 17; — die Octave, die nur ein Mal vorhanden ist, da jede Farbe nur acht Blätter hat, zählt 18.

Ein Kunststück von drei Blättern zählt 3; jedoch nur für die fünf höchsten Karten; die Neunen, Achten und Sieben zählen gar nicht.

Ein Kunststück von vier Blättern zählt 14.

Die Leese zählt 10, und wenn man nicht um das Hundert, auch nicht um 4 Partien spielt, sondern um Points, und sie hat gestanden, d. h. jeder Spieler hat 6 Stiche gemacht, so zählt sie das nächste Mal 20; sollte sie nochmals stehen, so kommen wieder 10 dazu, und das so oft, als sie hinter einander steht.

Zuweilen zählt man auch den letzten Stich noch 1 besonders, oder sogar 3, es ist jedoch richtiger, ihn nicht zu zählen, da kein Grund dafür obwaltet, weshalb eben dieser Stich mehr Werth haben soll, als jeder andere.

Wer ein Blatt ausspielt, zählt dabei jedes Mal 1, der aber zählt nicht mit, der blos zuwirft, nimmt indeß der Gegner den Stich, so zählt er dafür in der Reihenfolge seiner übrigen Zahl auch 1 weiter.

Alles, was wir hier als Zähler angegeben haben, kann die Vorhand nur dann wirklich zählen, wenn die Nachhand es nicht straft, d. h. wenn diese nicht etwas Höheres in derselben Gattung anzugeben hat.

Alles, was Einer oder der Andere zählt, muß auf Verlangen des

Gegners aufgezeigt werden, um aber das Spiel dadurch nicht aufzuhalten, begnügt sich der Gegenspieler gewöhnlich, zu fragen, in welcher Farbe die Blatt und die Sequenz sind, so wie bei einem Kunststück von 3 Blättern, in welcher Farbe das vierte fehlt, wenn nämlich der Ansagende auch dies noch hätte haben können.

Die Vorhand sagt zuerst an, was sie hat, und die Nachhand begnügt sich darauf mit der Antwort: „Gut!" oder „Ich habe es besser!" je nachdem sie strafen kann, oder nicht.

Hat die Vorhand Alles angesagt, so spielt sie aus, und nun erst zählt die Nachhand, was sie zu zählen hat.

Sobald die Vorhand ausgespielt hat, darf sie nichts mehr nachzählen, sollte sie auch wirklich etwas anzugeben vergessen haben. Eben so darf die Nachhand nichts mehr zählen, sobald sie auf das, von der Vorhand ausgespielte Blatt eines zugegeben hat.

Ist die Zahl der Blätter, die zu dem Rummel gehören, in beiden Händen gleich, dann entscheidet die Augenzahl, indem man die Summe der Augen sämmtlicher Blätter zusammenzieht; das As gilt dabei 11, jedes Bild 10, und die übrigen Blätter so viel, als ihr Name sagt. Man giebt aber, um die Stärke zu ermitteln, in der Regel nicht die ganze Augenzahl an, sondern wenn fünf oder sechs Blätter grade so viel Zehner haben, sagt man: Meine Blatt sind voll; — bei einer Quinte vom As sagt man bei 5 Blatt: meine Blatt sind übervoll.

Haben 5 Blätter 48 Augen; 6 — 56; 4 — 37; — so sagt man, meine Blatt sind zu 8, 6, 7; — die einfache Zahl bedeutet nämlich, wie viel Augen man über die Zehner hat, wobei die Zahl der Zehner als eins geringer, wie die Zahl der Blätter angenommen wird.

Ist nun auch wieder die Augenzahl des Rummels bei beiden Gegnern gleich, so wird er gar nicht gezählt; die Vorhand hat in dieser Beziehung keinen Vorzug.

Noch ist zu bemerken, daß bei dem Sequenz, so wie bei dem Kunststück der, welcher den Andern dadurch gestraft hat, daß er Höheres ansagte, auch das Geringste, was er daneben hat, zählen kann, der Gegner aber gar nichts, wenn er auch dieses Geringste durch Besseres überbieten könnte. Hat z. B. die Vorhand eine Quarte-Major, eine Quarte vom König, und noch eine Tertie-Major, die Vorhand dagegen hat eine Quinte vom Buben, eine Terz von der Zehn, und eine Terz von der Neune, so zählt die Nachhand 21, die Vorhand aber nichts. — Hat die Vorhand 14 Zehnen und 3 Buben, so kann die Nachhand ihre 3 As, 3 Könige und 3 Damen

nicht zählen, obgleich sie mit jedem dieser Kunststücke die drei Buben strafen würde, wären sie nicht durch die 14 Zehnen geschützt.

Von dem Neunziger.

Wenn ein Spieler, ohne auszuspielen, bis 30 zählen kann, ohne daß der Gegner ihm etwas gestraft hat, so zählt er statt 30 gleich 90, und fährt dann mit 91, 92, 93 fort, wo er eigentlich nur 1, 2, 33 hätte zählen sollen; sobald aber der Gegner nur einen Point gezählt hat, ist ein Neunziger nicht mehr möglich, hat aber der Spieler es vergessen, den Neunziger anzusagen, so darf er diesen Gedächtnißfehler nicht mehr verbessern. Hier heißt es: Versehen ist verspielt.

Von dem Sechziger.

Eben so, wie man 90 zählt, wenn man in der Hand bis 30 kömmt, ohne daß der Gegner etwas ansagen konnte, zählt man 60, wenn man durch das Ausspielen die 30 erreicht, ohne daß der Gegner etwas gezählt hat; ein Neunziger kann also in beiden Händen gemacht werden, ein Sechziger aber nur in der Vorhand.

Von dem Vergessen und nachträglichen Angeben gilt eben die Regel, die wir für diesen Fall von dem Neunziger aufgestellt haben.

Carte rouge.

So nennt man es, wenn alle zwölf Blätter, die man in der Hand hat, besonders gezählt werden; ist dies der Fall, so zählt man dafür 20 Points, die aber nichts dazu beitragen können, einen Neunziger zu machen, sondern extra notirt werden. Carte rouge zählt indeß nur dann, wenn man es vor dem Beginn des Spieles ausgemacht hat.

Ein Beispiel scheint uns nöthig, zu zeigen, was unter Carte rouge zu verstehen ist.

Es habe eine Hand z. B. folgende Blätter:

1—5) Als Rummel fünf Blatt, die gut sind, und zwar As, König, Bube, Zehne, Sieben in Coeur.

6—7) König und Bube in Carreau.

8—10) Tertie-Major in Treffle.

11—12) As und Bube in Pique; — so wird er sämmtliche Blätter besonders zählen, und zwar:

1. Die 5 Coeur als Rummel = 5.
2. Die Tertie-Major in Treffle = 5 + 3 = 8.

3. Die 3 As von Coeur, Trefle und Pique; also 8 + 1 = 9 (denn Coeur- und Trefle-As waren bei den Blatt und der Terz schon gezählt).

4. Die 3 Könige von Coeur, Carreau und Trefle, also 9 + 1 = 10 (denn Coeur- und Trefle-König waren ebenfalls schon gezählt).

5. Die drei Buben von Coeur, Carreau und Pique; also 10 + 2 = 12, denn zu den übrigen gezählten zehn Blättern kommen nun auch noch die beiden Buben in Carreau und Pique hinzu, die bisher noch nicht gezählt waren. Er zählt also 14.

Wollte er nun dazu noch die 20 Points für die Carte rouge zählen, so würde das 34, und folglich 94 betragen, was aber, wie oben gesagt, nicht sein darf.

Sobald aber nur ein Blatt nicht gezählt werden kann, gilt auch die Carte rouge nicht; wäre z. B. unter den oben angegebenen Blättern statt des Buben in Pique die Dame, so entständen zwei blinde Blätter, nämlich die Pique-Dame und der Carreau-Bube.

Carte blanche.

Die Carte blanche ist eben so, wie die Carte rouge, eine Variation des Spieles und es muß deshalb vorher bedungen werden, wenn sie gelten soll. Sie zählt 10 Points, welche jedoch weder zu einem Sechziger noch zu einem Neunziger mitgerechnet werden, und sowohl die Vorhand als die Hinterhand kann sie haben.

Carte blanche heißt es dann, wenn unter den 12 Blättern, welche ein Spieler in der Hand hat, ehe er kauft, derselbe kein einziges Bild hat, d. h. keinen König, keine Dame und keinen Buben; As und Zehne gelten nicht als Bild.

Hat die Vorhand die Carte blanche, so meldet sie dies, und zugleich wie viel von ihren 5 Kaufkarten sie nehmen will; dann kauft die Hinterhand, und nun deckt die Vorhand ihre Carte blanche auf, worauf sie erst kauft, wie sie will.

Die Nachhand kann mit dem Ansagen ihrer Carte blanche warten, bis die Vorhand gekauft hat, ja, es gehört sogar zum guten Spiele, dies zu thun, weil das Ansagen der Carte blanche die Karte verräth, die Vorhand also ihr Spiel und namentlich ihr Wegwerfen (ihren écart) danach einrichten kann.

Die Nachhand muß aber die Certe blanche eben so aufzeigen, ehe sie gekauft hat, wie die Vorhand.

Die Vole oder Wäsche.

Wenn ein Spieler alle 12 Stiche macht, so nennt man dies die Vole, die Wäsche, das Tout, auch zuweilen, wenn gleich unrichtig, den Matsch, indem Matsch eigentlich, wie oben angegeben wurde, heißt, wenn der eine Spieler bei der Partie um 100 weniger als die Hälfte von 100 hat. Die Vole wird indeß auch Caput (capot) genannt.

Die Vole wird mit 30 Points bezahlt.

Die meisten Spielbücher geben zwar an, daß die Vole 40 gerechnet wird, allein das ist eine Angabe, die leicht zu Irrthümern, und folglich zu Streitigkeiten führen kann. Wenn nämlich der Spieler alle 12 Stiche macht, so zählt er zu den Points, die er mit dem letzten Stiche erreichte, 40 hinzu, das ist zwar richtig, allein da dann die 10 Points, welche die Leese gilt, nicht gezählt werden, gewinnt er durch die Vole nicht 40, sondern eigentlich nur 30 Points.

Spielregeln.

Da das Hauptstreben in jedem Spiele sein muß, so viel Points als möglich zu zählen, ist es Regel für den Spieler, darauf zu achten, wie er erstens das Meiste ansagen, und dann zweitens, wie er die meisten Stiche machen kann.

Beide Zwecke zu erreichen, ist das Wegwerfen oder Kaufen das wesentlichste Mittel, und wir wollen daher hier einige Regeln angeben, worauf man dabei hauptsächlich zu achten hat.

Das vorzüglichste Augenmerk der Vorhand muß es sein, einen Neunziger zu machen, das geschieht aber am leichtesten, wenn man einen starken Rummel mit einem Sequenz von wo möglich 5 Blättern hat, und dazu ein geviertes Kunststück.

Man muß daher zunächst sehen, in welcher Farbe man die größte Wahrscheinlichkeit hat, die meisten Stiche zu machen; diese wählt man zu dem Rummel, indem man hofft, durch den Kauf die noch fehlenden Blätter dieser Farbe hinzu zu bekommen, oder doch wenigstens einige derselben.

Von dieser Regel sollte man nur dann abweichen, wenn man in einer andern Farbe schon eine Mittelquarte hat, d. h. eine solche, aus der eine Quinte oder ein noch größerer Sequenz entsteht, wenn man oben oder unten das nächste Folgeblatt hinzukauft.

Sodann sieht man zu, ob man 3 As, 3 Könige, 3 Damen, 3 Buben oder 3 Zehnen hat; davon hält man auf die höchsten Blätter, weil man durch diese zugleich die meisten Stiche erhält, doch giebt es verschiedene

Fälle, in denen man wohlthut, eine Ausnahme von dieser Regel zu machen; und zwar:

Wenn das vierte (vierzehnte) Blatt des niedrigeren Kunststückes zugleich einen größeren Sequenz machen würde.

Wenn man dadurch, daß man das niedrigere Blatt weglegte, die eine Farbe ganz entblößen würde, während man in den andern, aus der man das Höhere wegwürfe, noch immer stark genug bliebe.

Wenn man dadurch, daß man aus einer Farbe das höhere Blatt weglegte, die Aussicht auf einen guten Sequenz in dieser Farbe zerstören würde.

Namentlich wird man aber, wenn man 3 As und 3 Könige hat, sehr leicht in den Fall kommen, besser zu thun, wenn man ein As, als wenn man einen König weglegt, zumal der König ja auch ein sicherer Stich ist, wenn das As von derselben Farbe liegt.

Hat man weder die Aussicht zu einem guten Sequenz, noch zu einem höhern Kunststück in der Hand, dann muß man darauf achten, wenigstens so viel zu machen, als nach der Karte irgend möglich ist, weil das Glück es doch so fügen kann, daß man einen sehr guten Zukauf macht.

In der Regel spielt man den Rummel an, weil man hierin gewöhnlich die meiste Aussicht hat, Stiche zu machen; und selbst wenn einem im Rummel die obersten Blätter fehlen, darf man von dieser Regel nicht abweichen, wenn man in allen drei andern Farben gewiß ist, wieder an das Spiel zu kommen; wäre man jedoch in einer Farbe schwach, oder sie ginge einem sogar ganz ab, man hat dagegen die Möglichkeit, in den beiden übrigen Farben sieben, oder auch nur sechs Stiche zu machen, so spielt man diese Farben an, weil man hoffen darf, daß man dadurch entweder selbst die Leese bekömmt, oder die Stiche doch wenigstens zum stehen bringt. Hier ein Beispiel:

Vor dem Kaufe hat man:

1—4) Rummel in Coeur: König, Bube, Zehne, Neune.
5—6) As, Neune in Carreau.
7—9) König, Achte, Sieben in Treffle.
10—12) As, Dame, Neune in Pique.

Davon soll man fünf Blätter weglegen, und weil man unbedingt auf Coeur als Rummel halten muß, weil man hier eine große Quinte (vom König) hat, wenn man nur das einzige Blatt, die Dame, kauft, werden diese fünf Blätter sein:

1. Die Neune in Carreau; — 2. 3. die Achte und Sieben in Treffle; — 4. 5. die Dame und Neune in Pique.

Dafür kauft man wieder:

1. Die Achte in Coeur; — 2. den König von Carreau; — 3. 4. das As und die Zehne in Treſle; — 5. den Buben in Pique.

Man hat also nun folgende Blätter in der Hand:

1—5) Rummel in Coeur: König, Bube, Zehne, Neune, Achte.

6—7) As und König in Carreau.

8—10) As, König, Zehne in Treſle.

11—12) As, Bube in Pique.

Bei dieser Karte muß man jedenfalls den Rummel anspielen, denn man hat 5 Blätter, und nur 2 Stecher gegen sich, und wird folglich 3 Blätter freispielen, da man in jeder der andern Farben zwei Mal wieder an das Spiel kommen muß, und also, da man am Ausspielen ist, seine Rummelblätter schon frei hat, wenn man in irgend einer Farbe zum zweiten Male an das Spiel kömmt.

Hätte man jedoch das As und den Buben in Pique nicht, sondern statt derselben noch zwei Blatt in Carreau, dann dürfte man die Blatt nicht anspielen, weil man dann die Leese verlieren müßte, sobald der Gegner von den sechs Pique, die er haben könnte, wenigstens 5 hätte, denn man müßte diese sämmtlich abgeben, und außerdem noch As und Dame in Coeur; man thut dann am besten, Carreau anzuspielen, weil es leicht möglich ist, daß die Dame nicht zwei Mal besetzt ist. Hat man aber As und König gespielt, und die Dame fällt nicht, so spielt man As und König von Treſle, weil hier die Dame dann fallen muß, und man folglich in dieser Farbe drei Stiche macht; dann spielt man wieder Carreau fort, und läßt sich zuletzt Coeur anspielen, um in dieser Farbe wenigstens die Dame zu machen.

In der Hinterhand ist es Hauptregel, darauf zu halten, so viel Blätter als irgend möglich in Rummel zu haben, weil man dadurch sehr leicht den Neunziger oder Sechziger der Vorhand straft.

Sodann muß man darauf sehen, die Könige ein, und die Damen zwei Mal besetzt zu haben, weil man dadurch an den Stich kömmt, und dann alle die Stiche machen kann, die man frei hat.

Spielgesetze.

Sind die Karten falsch gegeben, so muß der, welcher falsche Karten in der Hand hat, dies ansagen, ehe er kauft.

Bemerkt er es, indem er kaufen will, d. h. noch ehe er die Kaufkarten angesehen hat, so kann er es noch berichtigen; hat er aber die Kaufkarten angesehen, oder auch nur ein einziges Blatt davon, so gilt das Spiel nicht.

Fehlt die Karte, welche der eine Spieler zu viel hat, nicht unter den Kaufkarten, sondern in der andern Hand, oder deutlicher zu sprechen, haben beide Spieler falsche Karten, so gilt das Spiel unter keiner Bedingung.

Wer falsch ansagt, wird dadurch bestraft, daß er gar nichts zählt, der Gegner aber Alles, auch das, was bei richtiger Ansage nicht gezählt worden wäre. Falsch aber sagt man an:

Wenn man mehr Blatt vom Rummel angiebt, als man wirklich hat.

Wenn man, bei gleicher Blätterzahl des Rummels, höhere Augen angiebt.

Wenn man einen Sequenz meldet, den man entweder gar nicht hat, oder der doch wenigstens nicht so hoch ist.

Wenn man ein geviertes Kunststück angiebt, während man es zwar haben kann, aber ein Blatt davon gelegt hat.

Wenn man ein gedrittes Kunststück auf ähnliche Weise angiebt.

In allen diesen Fällen straft der Gegner das Versehen, sobald er es bemerkt, und es steht ihm die Rüge bis zum letzten Stiche frei, weil die Richtigkeit oder Unrichtigkeit sich vielleicht eben erst durch das letzte Blatt ausweiset.

Läßt die Vorhand ein oder mehrere Blätter von den Kaufkarten liegen, ohne es zu melden, so hat die Nachhand das Recht, wenn sie ihre drei Kaufkarten weggelegt hat, und nicht mehr weglegen will, von den zu kaufenden Blättern die zu wählen, die ihr am besten zusagen.

Das unterste Blatt des Talons darf weder die Vorhand besehen, indem sie es abhebt, noch die Nachhand, indem sie die Kaufkarten auf den Tisch legt.

Die Vorhand hat das Recht, ehe sie abhebt, nochmaliges Mischen zu verlangen, wenn sie glaubt, daß der Kartengeber nicht gut gemischt hat; dieses Recht geht aber durch das Abheben verloren, sollte man dabei auch nur in Gedanken gewesen sein.

Wenn beim Geben eine Karte verkehrt liegt, muß nochmals gegeben werden.

Ist vergeben worden, so hat die Vorhand das Recht, zu bestimmen, ob die Karten richtig gemacht werden und das Spiel doch noch gelten soll; sie darf aber bei dieser Bestimmung ihre Karten noch nicht gesehen haben; ist dies geschehen, so wird das Spiel zusammengemischt.

Wer sich beim Ansagen zu seinem Nachtheil versieht, und etwas Geringeres ansagt, als er wirklich hat, oder wer etwas Anzusagendes ganz vergißt, wird dadurch bestraft, daß er nicht mehr nachzählen darf, sobald er ausgespielt oder dem Gegner ein Blatt zugegeben hat.

Findet sich erst während des Spieles, daß Einer weniger Blätter hat, als er haben sollte, so zählt er zwar, was er angeben kann, kömmt aber dadurch in Nachtheil, daß er dem Gegner bedienen muß, so lange er kann, wodurch er gar leicht Stechblätter zugeben muß, und wodurch ihm auch noch der Schade erwächst, daß die übrigbleibenden Blätter des Gegners jedenfalls für diesen als volle Stiche zählen.

Wer Blätter von der Farbe hat, die der Gegner anspielt, muß sie zugeben (bekennen).

Wer dies nicht thut, d. h. eine Farbe verleugnet, kann in dieser Farbe keinen Stich machen, und der Gegner markirt dafür noch außerdem 5 Points.

Hat man eine Karte ausgespielt oder zugegeben, so daß man sie nicht mehr in der Hand hält, darf man sie nicht wieder zurücknehmen.

Die Zurücknahme ist jedoch in dem Falle erlaubt, daß man merkt, man habe die ausgespielte Farbe noch zu bedienen, habe sie aber aus Versehen verleugnet.

Diesen Fehler muß man bemerken und verbessern, ehe der nächste Stich ausgespielt ist; ist dieser schon ausgespielt, so gilt die freiwillige Verbesserung nichts mehr, und man verfällt in die oben angegebene Strafe.

Wenn man glaubt, man könne keine Stiche mehr machen, und deshalb die Blätter aufdeckt, was bei den letzten zwei, drei Karten häufig geschieht, so nimmt der Gegner diese Stiche ein, auch wenn man davon wirklich noch einen oder sogar mehrere hätte machen können.

Wenn der Spieler glaubt, er müsse alle Stiche machen, und deshalb seine Karten aufdeckt, hat der Gegenspieler das Recht, zu bestimmen, welches Blatt er zuerst ausspielen soll, und dies zu stechen, auch wenn er dies nicht gekonnt haben würde, hätte Jener anders, und vielleicht nur der Reihe nach von oben herunter, gespielt.

Die Karten, welche man weglegen will, um die Kaufkarten dafür zu nehmen, kann man zwar verändern, so oft man will, aber nur so lange, als man von den zu kaufenden Blättern noch keines gesehen hat; ist dies geschehen, so darf man nicht mehr ecartiren.

Hat man aus Versehen zu viel Blätter weggeworfen, und bemerkt dies, indem man die Kaufkarten aufnehmen will, so darf man die zu viel weggeworfenen Karten wiedernehmen, wenn man von dem Kaufe noch kein Blatt besehen hat; ist dies aber geschehen, so verfällt man in die oben angegebene Strafe für die zu wenigen Blätter, und darf die weggeworfenen nicht zurücknehmen.

Sollte Jemand aus Versehen zwei Mal hintereinander geben, so gilt

das Spiel nicht, wenn es noch im Laufe desselben bemerkt wird, ist es aber vollkommen ausgespielt, so hat es seine Gültigkeit, und der trägt den Schaden, der den Fehler beging.

Wenn die Vorhand ansagt, und die Nachhand erklärt das Gemeldete für gut, bemerkt aber später, daß sie es durch eine bessere Ansage hätte strafen können, so kann sie diesen Irrthum nur noch so lange wieder gut machen, als die Vorhand noch nicht ausgespielt hat, ist das aber geschehen, dann läßt sich der Fehler nicht mehr redressiren.

Findet es sich im Laufe eines Spieles, daß die Karte unrichtig war, daß z. B. zwei gleiche Blätter darin waren, so ist das Spiel, während dessen es bemerkt wird, ungültig, die früher aber vielleicht schon gespielten, bei denen es nicht entdeckt wurde, behalten ihre volle Gültigkeit.

Hat man darum abgehoben oder gezogen, wer bei dem Beginn des Spieles die Vorhand haben soll, und es findet sich dann bei dem erstenmal Geben, daß die Karten nicht richtig sind, gleichviel auf welche Weise, so hat das keinen Einfluß auf die erste Vorhand, sondern der behält sie, dem das Schicksal sie zusprach.

Giebt man aus Versehen auf eine ausgespielte Karte zwei Blätter zu, so gilt das oben aufliegende, sichtbare, nicht aber das durch dieses verdeckte; diese Regel erleidet jedoch dann eine Ausnahme, wenn das untenliegende Blatt von der angespielten Farbe ist, das obenliegende aber von einer andern.

Wenn Jemand am Spiele ist, und statt der bisherigen Farbe, entweder weil er von derselben keine Blätter mehr hat, oder weil er es seinem Vortheil für angemessen hält, zu einer andern übergeht, so muß er diese nennen, indem er das erste Blatt derselben ausspielt; vergißt oder unterläßt er dies, so kann der Gegenspieler nicht gestraft werden, wenn er falsch zugiebt.

Jeder Spieler hat das Recht, die eigenen gemachten Stiche während des Spieles nachzusehen, (nicht aber auch die des Gegenspielers) um sich danach mit seinem ferneren Spiele zu richten. Aus diesem Rechte ist, der Abkürzung wegen, ein anderes entstanden, nämlich, daß der, welcher den gültigen Rummel gehabt hat, dem Gegner sagen muß, wie viel Blatt von demselben ihm noch in der Hand bleiben, wenn Jener ihn danach frägt.

Spielt man um das Hundert, so gewinnt die Partie nicht der, welcher zuerst aussagt, d. h. welcher es zuerst meldet, daß er Hundert hat, sondern der, welcher dem Zählen nach zuerst die 100 Points machte.

Ein Fall, der leichter, als obiger, zu Streitigkeiten über den Gewinn der Partie Anlaß geben kann, ist der, daß beide Spieler durch das bloße

Ansagen ausmachen, allein, hier ist das Gesetz, nach welchem entschieden werden muß: **Durch das Strafen zählt man auch zugleich.**

Einige Beispiele mögen dies deutlicher machen:

Vorhand hat 96 Points, Hinterhand 92.

Die Vorhand sagt 5 Blatt an, die Hinterhand straft sie durch die Angabe von 6 Blatt; sie zählt dadurch bis 98.

Nun sagt die Vorhand Terz von der Dame an; die Hinterhand straft sie, und meldet Terz vom König, so erreicht sie dadurch 101, und hat folglich die Partie gewonnen, sollte auch die Vorhand noch 14 As und 14 Zehnen haben.

Oder: die Vorhand hat 96 Points, die Nachhand 97. — Die Vorhand meldet 5 Blatt; die Nachhand hat sie ebenfalls; es werden die Augen gezählt, und bei beiden gleich befunden, so daß also die Blätter gar nicht gezählt werden. — Hierauf meldet die Vorhand Quart vom König; die Hinterhand straft sie durch Quart-Major, so hat sie das Spiel gewonnen.

Piquet unter drei oder vier Personen.

Nach den oben angegebenen Regeln ist es klar, daß an dem Piquet nur zwei Spieler Theil nehmen können; dennoch zieht man zuweilen auch einen Dritten, und zuweilen auch gar noch einen Vierten hinzu; da aber immer nur Zwei spielen können, sieht der Dritte, oder der Dritte und Vierte, König genannt, wechselsweise zu.

Eine Königstour kann man nicht nach Points spielen, sondern nur nach dem Hundert, da ein bestimmter Abschnitt Statt finden muß, wann der neue Spieler eintritt.

Wollen drei Spieler spielen, so ziehen alle drei Blätter; der, welcher das niedrigste hat, giebt zuerst Karte, das nächst niedrigste spielt mit, das höchste ist erster König.

Bei vier Theilnehmern fangen die beiden niedrigsten Blätter an, die beiden höchsten sind Könige.

Ist eine Partie zu Ende, so wird der König, welcher verliert; nach Beendigung der zweiten Partie tritt der dritte Spieler sein Königreich an.

Da bei dem Spiele unter Dreien wie unter Vieren der König immer mit gewinnt, folglich der Verlierende bei einem gewöhnlichen Spiele schon zwei oder drei Points bezahlen muß, pflegt man den Neunziger nicht als ein besonderes Spiel zu rechnen, oder thut man es dennoch, wenigstens nur für ein einfaches.

Der Matsch wird eben so doppelt gerechnet, wie unter Zweien.

Bei vier Spielern gehören sechs Spiele zu einer Tour, indem jeder Spieler mit jedem der andern eine Partie gespielt haben muß.

Das Ausscheiden findet unter Vieren nach eben der Ordnung Statt, wie unter Dreien.

Von dem Spiele selbst gelten ganz die nämlichen Regeln und Gesetze, wie für das Spiel unter Zweien.

Man spielt es unter Dreien auch so, daß immer der Gewinner mit dem vorigen Könige weiter spielt, und daß die Tour erst dann zu Ende ist, wenn Einer hintereinander gegen die beiden Andern gewonnen hat.

In diesem Falle gilt der Neunziger für ein volles Hundert, und jeder der beiden Verlierer zahlt an den Gewinner einen Point.

Räuber-Piquet.

Man spielt es unter Vieren und mit der gewöhnlichen Piquetkarte.

Man spielt Zweie gegen Zweie, und die Partner werden auf die schon mehrfach beschriebene Weise durch das Loos bestimmt.

Die Partner sitzen einander gegenüber.

Hat der Kartengeber gehörig gemischt, so läßt er links abheben, und giebt rechts herum, zu 2 und 2 jedem Mitspieler 8 Blätter, so daß folglich kein Talon bleibt, und deshalb auch nicht weggelegt und gekauft wird.

Zwei Partner dürfen nicht gleiche Blätter ansagen; meldet daher der Erste Blätter zu 40 Augen, so darf der Zweite nur dann melden, wenn er mehr Augen hat.

Doch die beiden Partner dürfen zusammen die übrigen Points ansagen, die sie gut haben.

Der, dessen Blätter gelten, zeigt sie auf, damit man sieht, aus welchen Karten sie bestehen.

Blätter von weniger als 30 Augen gelten nicht.

Wer einen Sequenz meldet, der gut ist, giebt dadurch seinem Partner das Recht, auch einen kleineren zu melden.

Wenn ausgespielt ist, darf nichts mehr angesagt werden.

Wenn ein Spieler allein, oder mit seinem Partner zusammen, aus der Hand bis 20 zählt, und die Gegenpartei hat noch nichts, so gilt dies als Neunziger.

Den Sechziger zählt die Partei, welche durch das Spiel bis auf 20 kömmt, ohne daß die Gegenpartei 1 gezählt hat.

Während des Spieles, und wenn die Karten noch offen auf dem Tische liegen, darf keiner der Spieler fragen, wer ausgespielt, renoncirt, zugegeben oder gestochen hat.

Wenn die Blätter aufgezeigt worden sind, hat der Spieler, welcher die Farbe vergaß, nicht das Recht, nach derselben zu fragen.

Die andern Regeln sind dieselben, wie in dem Piquet unter Zweien.

Was das gute Spiel unter Vieren betrifft, so werden einige Tage praktischer Uebung mehr beitragen, es zu lernen, als alle Theorien.

Schreibe-Piquet.

Dies Spiel ist etwas complicirter, wie das gewöhnliche Piquet; es bietet Zusammensetzungen und fordert Berechnungen, die Nachdenken und Ueberlegung erheischen.

Man kann es unter drei, vier, fünf, sechs und sieben Personen spielen.

Wenn man auf den Unglücklichen spielt, tritt der Gewinnende nach dem Spiele aus, und der Verlierende spielt weiter; gewöhnlicher und zugleich richtiger ist es indeß, in der Tour zu spielen. A fängt z. B. mit B, der rechts neben ihm sitzt, an; dann spielt B mit seinem rechten Nachbar C weiter u. s. f. Es sind also, trotz der größern Anzahl von Theilnehmern immer nur zwei Personen beschäftigt.

Ehe man beginnt, muß man festsetzen, wie viel Könige oder Touren man spielen will. Ein König ist zwei Touren, eine Tour zwei Spiele. Eine Tour ist beendigt, wenn jeder der beiden Spieler ein Mal gegeben hat.

Darauf kömmt man überein, wie viel der Point gelten soll.

Das Spiel findet ganz nach den Regeln des gewöhnlichen Piquet Statt, und jeder Spieler giebt nur ein Mal.

Man zählt für jedes einzelne Spiel die gemachten Points, zieht davon die geringere Zahl ab, welche der Gegner gemacht hat, und markirt den Rest. In dem zweiten Spiel verfährt man dann wieder eben so, und addirt zu dem neuen Gewinne den früheren hinzu, oder zieht ihn ab, je nachdem der Spieler, der zuerst mehr Points hatte, auch in dem zweiten mehr bekömmt, oder der andere. Die in einer Tour gemachten Points werden dann dem Verlierenden zur Last geschrieben.

Die nachfolgende Tabelle wird es deutlicher zeigen, wie die Verluste angeschrieben werden; dabei ist jedoch noch zu bemerken, daß die Points unter 5 gar nicht gerechnet werden, die über 5 aber für 10.

Fünfzehn zählen daher eben so viel, wie vierundzwanzig, d. h. 20.

Wenn drei Spieler sind, so schreibt man in drei Reihen, mit den Namen der Spieler bezeichnet, die Verluste an, wie sie gemacht werden.

Tabelle für zwölf gespielte Könige oder Touren.

	Hans.	Peter.	Kunz.
	30	30	60
	40	40	100
	100	30	40
	30	50	90
	70	50	70
	90	60	100
	50	30	30
	60	80	20
Summa:	470	370	510

Hierauf zählt man die Summe der sämmtlichen verlorenen Points zusammen:

Hans verliert	470
Peter „	370
Kunz „	510
Summa der Points	1350

Nun dividirt man mit der Anzahl der Spieler hinein, hier also mit 3, was für jeden Theilnehmer 450 giebt.

Peter, der nur 370 hat, gewinnt folglich 80 Points; Hans verliert 20 und Kunz 60.

Bleibt bei der Division ein Bruch von ein oder zwei Zehnern, so kömmt er dem zu Gute, der am meisten verliert.

Es wird in diesem Spiele gewöhnlich eine Consolation aufgeschrieben, welche in der Regel 20 Points beträgt; wer also 30 verliert, dem werden 50 in den Verlust geschrieben.

Es giebt auch noch eine andere, minder verwickelte Bezahlungsart unter Dreien oder Fünfen.

Dabei nimmt jeder Spieler den Werth von 600 Points in fünf Fischen und 10 Marken; jeder Fisch zählt 100 und jede Marke 10. Wer dann verliert, z. B. 30, bezahlt, indem er drei Marken setzt.

Alle Verluste werden dann in eine Tasse gethan, und der Inhalt derselben nach Beendigung des Spieles unter die Theilnehmer gleichmäßig vertheilt.

Die Consolation wird auf gleiche Weise durch zwei Marken über den eigentlichen Verlust bezahlt.

Außerdem bezahlt der Verlierende noch für einen Sechziger eine Marke und für einen Neunziger zwei Marken.

Wenn in einer Tour beide Spieler gleich sind, oder nicht mehr als 4 Points übrig bleiben, so ist das ein Ständer, und wer nach einem Ständer verliert, bezahlt außer dem übrigen Verlust noch 20 Marken in die Tasse, nach zwei Ständern 40, u. s. f.

Zuweilen kömmt man auch überein, daß ein Ständer nur dann gilt, wenn beide Spieler ganz gleich viel haben.

Wenn die Partie beendigt und die Tasse getheilt ist, erkennt Jeder aus der Anzahl seiner Fische und Marken sehr leicht, wie viel er gewonnen oder verloren hat.

Bleiben bei der Theilung einige Marken übrig, so bekömmt sie der, welcher am meisten verloren hat.

Man kann dies Spiel auch Einer gegen Einen spielen, indem man sich sogleich gegenseitig bezahlt.

Die Consolation macht man so stark, als man will.

Man spielt auch Zweie gegen Zweie, oder Zweie gegen Einen. In dem letztern Falle nennt man den, welcher allein spielt, das Käuzchen oder den Kauz.

In Beziehung auf das Spiel gelten ganz dieselben Regeln, wie bei dem Piquet.

Normannisches = Piquet.

Es wird unter Dreien gespielt; man spielt es ganz so, wie unter Zweien; die Zahl und der Werth der Karten und die Art des Zählens sind damit ebenfalls gleich, allein dennoch giebt es in dem normännischen Piquet einige besondere Regeln, die man kennen muß, um es gut zu spielen.

Man loset um das Geben; der Kartengeber läßt links abheben, und giebt rechts herum jedem der drei Spieler 10 Blätter, die er zu 3 und 2 geben kann, wie er will, doch nie zu 4.

Im Talon bleiben zwei Karten liegen, die der Geber, wenn er es für vortheilhaft hält, gegen zwei andere aus seiner Hand eintauschen kann.

Die Achtzehner, Siebzehner, Sechzehner, Quinten, Quarten ꝛc. finden ganz so Statt, wie im Piquet unter Zweien, und eben so die Vierzehner, drei As, drei Könige ꝛc.

Wenn der, welcher die Vorhand hat, aus der Hand bis auf 20 zählt, so macht er einen Neunziger; kömmt er nach dem Ausspielen auf 20, so macht er einen Sechsziger.

Wer die meisten Stiche macht, zählt 10 für die Lese.

Caput oder Matsch kömmt in diesem Spiele ziemlich oft vor. Er wird mit 40 Points bezahlt, doch von den beiden Gegenspielern zusammen.

Wer zunächst 100, oder 150 oder 200 Points macht, je nachdem man übereingekommen ist, tritt aus, und die beiden Uebrigen spielen dann im Piquet unter Zweien darum weiter, wer zunächst die erforderliche Anzahl Points bekömmt. Der Erliegende bezahlt dann den verabredeten Satz an die beiden Mitspieler.

Poch oder Pochen.

Zu diesem Spiele ist zunächst ein Brett erforderlich, wie die hier folgende Figur es darstellt.

As	
König	
Dame.	
Bube	
Zehn	
Mariage	
Sequenz	
Poch	

Es können an diesem Spiele, zu welchem die vollständige französische Karte von 52 Blättern erforderlich ist, 3 bis 6 Spieler Theil nehmen; unter 3 sind gar nicht zuläßig und bei mehr als 6 vermindert sich das Interesse des Spieles zu sehr.

Der, vor welchem das erste As aufgewählt wird, ist erster Kartengeber. Er läßt rechts abheben und giebt links herum Jedem 5 Karten, erst 3 und dann 2.

Wenn er sich selbst auch die Karten gegeben hat, deckt er das nächste Blatt auf, und dies ist Trumpf.

Vor dem Beginn des Spieles setzt jeder Spieler in jede der Reihen, die das obige Brett bezeichnet, ausgenommen in die unterste, 1 Marke, und damit die Marken aus der einen Reihe nicht in die andere geschoben werden, müssen die Reihen durch kleine etwas erhabene Leistchen von einander getrennt sein, an dem Rande aber dürfen sie keine Leisten haben, damit sich der Satz leicht herabnehmen läßt.

Hat jeder Spieler seine Karten besehen, so wird angesagt, d. h. wer das As, den König, die Dame in Atout hat, zieht, was in der mit As, König oder Dame bezeichneten Reihe steht; bei dem Sequenz entscheidet der höchste, bei gleichen hat der in Atout den Vorzug, selbst in der Nachhand, und bei gleichen Sequenzen in Nebenfarben entscheidet die Vorhand.

Um den Satz für die Mariage zu ziehen, muß man König und Dame in Trumpf zusammen haben.

Kommt eine der auf dem Brett bezeichneten Figuren oder Zusammensetzungen in einem Spiele nicht heraus, so bleibt der Satz dafür stehen, der neue Satz kömmt hinzu, so oft sich der Fall wiederholt, und der zieht dann Alles, welcher das Blatt oder die Zusammenstellung zunächst bekömmt.

Sind alle Ansagen gezogen — uud es ist dazu nöthig, daß man das Angesagte vorzeigt — so kömmt die Reihe an das Pochen. Hat nämlich die Vorhand oder wenn diese paßt, einer der zunächst Sitzenden 2 oder mehr Blätter von gleichem Werthe, z. B. 2 Könige, 3 Buben, 4 Sechsen rc., so sagt sie: Ich poche, und setzt zugleich in die oben angegebene Rubrik eine beliebige Anzahl Marken.

Jeder der andern Spieler, welcher ebenfalls gleiche Blätter in seiner Hand hat, sagt dann, wenn er den Andern überbieten zu können glaubt: ich halte es, und setzt dabei eben so viel Marken, als jener ausgeboten hat, in die Rubrik. Glaubt einer derer, welche gehalten haben, daß seine Karten besser sind, als die des Andern, so sagt er: ich poche nach, und setzt dann neuerdings eine beliebige Anzahl Marken zu den übrigen, welche wieder von den Andern gehalten werden, worauf es Jedem freisteht nochmals nachzupochen, nur nicht dem, welcher zuerst nachgepocht hat.

Wer das Nachgepochte nicht mehr mithalten will, tritt von dem Spiele zurück und giebt das bereits Gesetzte verloren.

Wird nicht mehr nachgepocht, so zeigen die, welche zuletzt mitgehalten haben, ihre Ansage auf und der zieht Alles, der das höchste Kunststück hat, wobei aber zu merken ist, daß nicht 3 Blätter zum Kunststücke erforderlich sind, sondern daß schon 2 gleiche dazu genügen.

Bei dem Pochen finden verschiedene Feinheiten Statt; z. B. daß die Vorhand, welche mit einer schwachen Karte zuerst pocht, einen starken Aussatz macht, um dadurch die Andern einzuschüchtern; oder daß Einer, der nicht viel hat, stark nachpocht und in gleicher Absicht; oder daß Einer, der eine starke Ansage hat, z. B. 3 Könige oder 3 As, oder gar ein geviertes Kunststück, zuerst nur einen kleinen Aussatz macht, um die Andern zum Nachpochen zu verleiten und dann selbst noch mehr nachzupochen.

Ist der Poch entschieden, so spielt die Vorhand aus und die Karten gelten dabei nach der natürlichen Folge. Wer das höchste Blatt hat, nimmt den Stich, wer aber nicht bedienen kann, darf auch kein Blatt zugeben.

Wer den Stich genommen hat, spielt dann aufs Neue aus, und wer sein letztes Blatt aus der Hand ausspielt, bekommt, ohne daß die, welche die Farbe noch in der Hand haben, zugeben dürfen, von jedem Mitspieler so viel Marken bezahlt, als er noch Karten in der Hand hat.

Pollack.

Ein neues Spiel, welches schnell in Gunst gekommen ist, und namentlich in Berlin an öffentlichen Orten viel gespielt wird. Seinen Ursprung vermögen wir nicht zu bezeichnen.

Pollack wird unter vier Personen gespielt, und mit der Piquet-Karte oder der deutschen von 32 Blättern, bis herab zur Sieben.

Zwei und Zwei spielen zusammen, und die Partner werden durch das Loos bestimmt. Unter vier Blättern von ungleichem Werth wird gezogen. Das niedrigste Blatt wählt den Platz und giebt Karte, das nächste ist Partner und sitzt gegenüber; das dritte links, das vierte rechts vom Kartengeber.

Abgehoben wird rechts, gegeben links herum. Jeder bekömmt 8 Blätter, zu 3, 3 und 2.

Ist gegeben, so darf der, welcher die Vorhand hat, ansagen, noch ehe er ausgespielt hat; die Uebrigen dürfen erst dann ansagen, wenn sie oder ihr Partner einen Stich gemacht haben.

Angesagt wird:

Für drei Zehnen	3
Für drei Neunen	3
Für drei Asse	3
Für vier Zehnen	4

Für vier Neunen 4

Für vier Asse 4

Für Zehne, Neune und As von gleicher Farbe, was man einen Pollack nennt 3

Der letzte Stich zählt 3

Es ist kein Trumpf.

Die ausgespielte Farbe muß bedient werden.

Man hat nicht nöthig, in der Farbe zu überstechen.

In den Stichen zählt das As 3, König, Dame, Bube, Zehne und Neune jedes 1.

Die Zehne ist das höchste Blatt, die Neune das zweite, das As das dritte.

Eine Partie zählt bis 21 und sechs Partien gehören zu der Beendigung eines Spieles.

Wenn die eine Partei 21 macht, streicht die andere Alles, was sie angeschrieben hatte, und beide fangen wieder mit eins zu zählen an.

Rest wird nicht gemacht.

Wer nahe an 21 ist, kann sich entweder aus der Hand aussagen, wenn die Partei die Vorhand hat, oder durch den ersten Stich, der so viel Augen enthält, als noch zu der Zahl von 21 fehlen.

Wenn die Partei, welche ausmachen könnte, dies versäumt, und die andere sagt sich früher aus, so hat die letztere gewonnen; dies gilt sowohl von der Partie, wie von dem ganzen Spiele.

In den Stichen werden nicht alle Augen gezählt, sondern es wird mit 3 in die Augenzahl dividirt und der Rest nicht gerechnet; jedes einzelne Spiel giebt daher 11 Points.

Nach jedem gewonnenen Spiele wechseln die Partner, bis Jeder mit Jedem gespielt hat, und der Kartengeber, d. h. der, welcher zunächst zu geben hat, bleibt dabei sitzen. Es gehören folglich drei Spiele zu einer Tour, und man engagirt sich deshalb zu einer, zwei, drei ꝛc. Touren.

Spielregeln.

Da kein Atout ist, muß die Vorhand besonders ihre langen Farben anspielen, d. h. die, von welcher sie die meisten Blätter hat. Dies gilt namentlich, wenn sie einen Pollack in der Hand hat, und eben so, wenn sie eine lange Farbe zwar ohne Stecher hat, indeß hoffen darf, durch Zehne oder Neune in einer andern Farbe wieder an den Stich zu kommen; denn da die Freiblätter einer Farbe mit keiner andern gestochen werden können, müssen zuletzt die Gegner darauf Zählblätter zugeben, und der Partner kann dies.

Bei dem Mitspieler gilt dies vorzugsweise von dem As, das zwar 3 zählt, auf welches indeß nicht leicht ein Stich zu rechnen ist, da es von Zehne und Neune überstochen werden kann, also in der Regel zwei Mal besetzt sein muß, um sich nur in der Möglichkeit zu befinden, einen Stich zu machen.

Wenn der erste Spieler eine Farbe anspielt, so deutet er dadurch seinem Mitspieler an, daß er in derselben stark ist, und sie folglich, wenn sein Freund an den Stich kömmt, nachgespielt haben will.

Macht der Partner den Stich, so muß er daher die von seinem Freunde verlangte Farbe nachbringen, indeß kann er ohne Fehler oder Nachtheil, ehe er diese Farbe bringt, die Forceblätter, die er in der Hand hat, spielen, d. h. die, auf welche er jedenfalls Stiche machen muß.

Eben so ist es kein Fehler, wenn der Partner, der an den Stich kömmt, wenn er eine lange Farbe hat, diese früher nachspielt, als des Freundes Farbe, damit auch sie wo möglich frei wird.

Wird von einem Spieler eine Farbe angespielt, und der Freund hat sie nicht, so wirft er darauf in der Regel die ab, in welcher er am schwächsten ist, und der Spieler muß sich dann hüten, die Farbe nachzuspielen, in welcher sein Partner auf diese Weise seine Schwäche declarirt hat.

Préférence.

In diesem Spiele entscheidet nicht die Zahl der eingestochenen Augen (Points), sondern nur die Mehrheit der Stiche (Lese, Levées) den Gewinn oder Verlust. Man kann es mit einer Piquet- oder der bekannten deutschen Karte spielen, die Rangordnung der Blätter ist durchaus folgende: As, König, Dame (Ober), Bube (Unter), Zehn, Neun, Acht, Sieben. — Es können nur drei Personen daran Theil nehmen, besteht die Gesellschaft aus Vieren, so muß eine derselben wechselsweise den König machen.

Das Spiel führt seine Benennung wegen des Vorzuges (Préférence), welcher darin einer Farbe vor der andern eingeräumt ist. Im Allgemeinen hat die rothe den Vorzug vor der schwarzen, im Besonderen wird aber noch angenommen, daß Trefle oder Eicheln als die geringste von Pique oder Grün überboten wird, Carreau oder Schellen als eine bessere, Coeur oder Herz aber, als die beste gilt, welche letztere sodann eigentlich Préférence heißt.

Unter vier Personen giebt der jedesmalige König die Karten aus, sich selbst jedoch keine, denn er nimmt an dem laufenden Spiele weiter keinen Antheil, kann dabei weder gewinnen noch verlieren.

Mischen, Geben, Talonlegen.

§. 1. Der jedesmalige Kartengeber läßt, nach gehörigem Mischen, seinen Nachbar zur Rechten abheben, wobei das untere Blatt weder vor noch nach dem Abheben besehen werden darf, und giebt sodann dem Nachbar zur Linken den ersten Wurf mit drei, eben so viel dem andern, und unter drei Spielern zuletzt sich drei. Beim zweiten Wurfe gehören die ersten beiden Karten für den Talon, dann erhält jeder der drei Theilnehmer nach voriger Ordnung vier, und beim dritten oder letzten Herumgeben abermals jeder drei; demnach wird jeder zehn Karten haben, die mit den im Talon befindlichen zweien, zweiunddreißig Blätter ausmachen.

§. 2. Vergeben, worunter nicht nur zu viel oder zu wenig geben, sondern auch eine andere Vertheilung der Karten als nach der festgesetzten Ordnung und Anzahl in gleichen Zahlabweichungen von dem Talonlegen zu verstehen sind, zahlt eine im Voraus zu bestimmende Strafe. Der Kartengeber muß noch einmal der angenommenen Ordnung gemäß geben, und die Vorhand behält ihre Vortheile.

§. 3. Wird beim Ausgeben der Karte ein Blatt durch die Ungeschicklichkeit des Gebers umgeworfen, so hängt es von dem, welchem es bestimmt ist, ab, ob er es annehmen will oder nicht. In letzterem Falle wird unter drei Spielern nicht aufgemischt, sondern der Vertheiler der Karte muß es für sich behalten und dem Protestirenden das nächste der, dem Geber gebührenden zukommen lassen. — Unter vier Spielern, wo allemal der König ausgiebt, ohne sich selbst Karten zuzutheilen, muß in einem solchen Falle frisch aufgemischt werden. Wenn aber durch Ungeschicklichkeit des Empfängers eine oder mehrere Karten beim Austheilen aufgeworfen werden, so muß er sie ohne Widerrede behalten.

Ansagen, Passen, Helfen, Kaufen.

§. 4. Die jedesmalige Vorhand hat zu bestimmen, ob sie in einer der vier Farben spielen wolle, oder nicht; in letzterem Falle sagt sie: „weiter."

§. 5. Ist die Karte von der Art, daß man wenigstens sechs gewisse oder doch höchst wahrscheinliche Stiche zu machen rechnen darf, und die Farbe, in der man zu spielen gedenkt, wäre Treſſe, Pique oder Carreau, so sagt man: Ich habe eine.

§. 6. Erwiedern hierauf beide Gegner: „gut“, so nennt man die Farbe, in der man spielen will, und es findet dann kein Ueberbieten oder besser Spielen mehr Statt; fragt aber der Zweite oder Dritte: „Wie heißt sie?“ so kann, wenn die Farbe des Ansagers niedriger als die des Fragers wäre, vom Letztern in der erstgenannten gespielt werden.

§. 7. Der Vorhand ist es unbenommen, auf jedes Gebot: „selbst“ zu sagen, und in der von den Gegnern gegebenen besseren Farbe zu spielen, wenn sie mit Hülfe guter Nebenkarten sechs Stiche zu machen hoffen darf. — Kann die Vorhand in Coeur spielen, so sagt sie gleich: „Préférence“, was von Niemand mehr überboten wird.

§. 8. Sobald die Farbe, in der ein Spiel gemacht werden soll, festgesetzt ist, das heißt: von keinem der Gegner mehr angefochten wird, so haben Letztere zu bestimmen, ob sie helfen oder passen wollen.

§. 9. Die Vorhand erhält zwar stets die ersten Karten, das Anspielen gehört aber in diesem Spiele stets dem, welchem eine Ansage gelassen wurde. Z. B. A sagt weiter, B Pique, C überbietet Carreau, ohne Einwendung des B, so hat nicht A, sondern C das Ausspielen.

§. 10. Vor dem Ausspielen hat in eben der Ordnung, nämlich stets der Nachbar zur Linken des Spielers, dann der zur Rechten anzuzeigen: ob er passen oder helfen wolle. Als Helfer muß man durchaus auf zwei Stiche rechnen dürfen, wenn man nicht Bête setzen will.

§. 11. Passen beide Mitspieler, so erhält der Ansager aus dem Pot alle Stiche mit zehn, zwanzig, dreißig oder vierzig Marken ausgezahlt, je nachdem man gleich Anfangs um den Preis und den Vorzug der Farben übereingekommen ist.

§. 12. Jeder Passende hat sogleich seine Karte verdeckt zu beseitigen und keineswegs durch Vorzeigen, wenn auch nur einer einzelnen, den Stand des Spieles zu verrathen.

§. 13. Passen nach dem Ausgeben der Karte alle drei Spieler, so ist es an der Vorhand, zu bestimmen, ob sie den Talon kaufen wolle oder nicht. In letzterem Falle sagt sie: „abermals weiter,“ dem Dritten zu, der aber als Letzter den Talon nehmen muß. Sind auch nach dem Kaufe seine Karten zu schlecht, so braucht er zwar nicht zu spielen, setzt aber zehn Marken Bête, als den Betrag eines Spieles von der niedrigsten Farbe in den Pot.

§. 14. Durch den Kauf hat der Spieler zwölf Karten; von diesen legt er zwei, die ihm am wenigsten dienlich scheinen, weil kein Stich auf sie zu rechnen ist, ab, ohne daß Einer der Mitspielenden sie sehen darf. Hat man einzelne niedere Blätter ohne As, so wird man wohl thun, sich in einer, vielleicht in zwei Farben zu ecartiren. — Die für den aufgenom-

menen Talon abgelegten zwei Karten müssen ganz beseitigt werden, um den Spieler nicht hinsichtlich der Anzahl seiner Stich irre zu führen.

§. 15. Die ausgespielte Farbe muß, so lange man sie hat, bekannt, und wenn sie nicht mehr vorhanden ist, mit Trumpf gestochen werden, welches allemal die Farbe wird, in welcher der Spieler spielt, fehlt es aber auch an diesem, so wird ein anderes unbedeutendes Blatt zugeworfen.

§. 16. Im Gange des Spieles hat allemal Derjenige das Ausspielen, der die Lese einstach.

§. 17. Die ausgespielte oder zugeworfene Karte des Gegners oder Helfers in der Farbe überstechen zu müssen, ist man in diesem Spiele keineswegs verpflichtet.

Betes, Gewinn und Verlust.

§. 18. Bei der Bestimmung über den Rang der Farben und den Werth der Stiche hat man zugleich festzusetzen, wie viel baare Einlage ein jeder Mitspieler in den Pot zu machen habe, aus welchem sodann die gewonnenen Spiele bezahlt werden.

§. 19. Allemal muß die Einlage im Verhältnisse mit dem übereingekommenen Werthe der Stiche stehen, spielt man den Stich mit Unterschied zu einer, zwei, drei und vier Marken, so wird billig die Einlage noch einmal so stark sein müssen, als wenn man nur den Unterschied schwarz und roth in der Zahlung gelten läßt, ohne deshalb das eigenthümliche Vorzugsrecht des Ueberbietens nach dem Stufenrange der Farben zu beschränken.

§. 20. Nehmen wir an, es setzen drei Personen, jeder vier Thaler in den Pot, und man spielte den Stich zu ein, zwei, drei und vier Marken, so hat der Spieler für eine gewonnene Ansage, in der kein Helfer gefallen ist, in Trefle zehn, in Pique zwanzig, in Carreau dreißig und in Coeur vierzig Groschen aus dem Pot zu ziehen, von denen er jedoch in demselben Verhältnisse jedem Helfer seine gemachten zwei Stiche auszahlen muß.

§. 21. Macht aber der Spieler statt sechs Stiche nur fünf oder noch weniger, so hat er nicht nur das, was er aus dem Pot im Falle des Gewinnens bezogen hätte, hinein zu setzen, sondern noch besonders die Stiche der Helfer zu bezahlen. Z. B. A spielt in Carreau, B und C helfen, A macht fünf Stiche, B drei und C zwei, so hat A dreißig Groschen in den Pot, neun an B und sechs an C zu entrichten.

§. 22. Fällt Einer der beiden Helfer, daß er nur einen statt zwei Stiche macht, oder gar keinen hat, so bezahlt er die neun oder zehn Stiche

an den Spieler und den andern Helfer zusammen und der Pot bleibt unangetastet.

§. 23. Fallen aber Spieler und ein Helfer gemeinschaftlich, so haben beide eine Bête nach Maßgabe der Farbe, in welcher gespielt wurde, in den Pot zu setzen, und der Spieler hat überdies noch die Stiche der beiden Helfer zu bezahlen. Z. B. A spielt Préférence, B und C helfen. A macht nur fünf Stiche, B vier und C einen, so werden A und C jeder vierzig Groschen in den Pot setzen, und A überdies dem B sechzehn Groschen für die vier Stiche und dem C vier Groschen für dessen einzelnen Stich entrichten.

§. 24. Wer passet, d. h. weder spielt noch hilft, gewinnt und verliert auch nichts, außer in dem Falle, dessen §. 13 erwähnt.

Aus allzugroßer Vorsicht und Aengstlichkeit, besonders als letzter Helfer zu passen, wenn der Vordermann bereits seine Karte zusammengeworfen hat, mithin dem Spieler jede Ansage zu schenken, zieht man sich den Nachtheil zu, den in den Pot gemachten Einsatz sehr verkürzt zu sehen und immerwährend, durch oft ziemlich gewagte Ansagen kühnerer Spieler, deren Bemerkung die zaghafte Schwäche eines Dritten nicht lange entgeht, eingeschüchtert zu werden. Durch zu viel Wagen sieht man sich zwar in keinem Spiele häufiger als in Préférence getäuscht, wer aber immer gar zu sicher gehen will, läßt sich manchen Vortheil entwinden, und wird nur dann gewinnen, wenn der Zufall ihm den ganzen Abend hindurch lauter sogenannte gedruckte Spiele in die Hand giebt.

Lachiren und Regeln des feineren Spieles.

Die eigentlichen Gesetze des Préférence-Spieles hätten wir zwar in dem bisher Gesagten völlig erschöpft, allein ihre genaueste Kenntniß ist noch lange nicht hinreichend, einen guten, stets nach wahrer Raison handelnden, Spieler zu bilden. — Oeftere Uebung, genaue Aufmerksamkeit auf den Gang verwickelter Spiele, richtiges Beurtheilungsvermögen für vorkommende ähnliche Fälle und etwas Scharfsinn, Eigenschaften, die der passende Ausdruck, esprit de jeu, umfaßt, sind zwar in allen Spielen die sichersten Rathgeber, indeß dürfte die Beobachtung nachstehender Grundsätze Vieles zur früheren Erreichung der beabsichtigten Vollkommenheit beitragen.

§. 25. Ein geschicktes, zur rechten Zeit ausgeführtes Lachiren ist eines der wesentlichsten Erfordernisse, dessen Befolgung nicht selten ein noch so sicher geglaubtes Spiel des Ansagers vereitelt, und ihm den nöthigen sechsten Stich entreißt.

§. 26. Da es das stete Streben der beiden Helfer, eigentlich **Gegner** des Spielers, sein muß, diesen zu werfen, ist es unumgänglich Pflicht, in folgenden Fällen den Stich des andern Helfers zu lachiren:

a) Wenn man einen Stich hat, und den zweiten mit aller Wahrscheinlichkeit erwarten darf.

b) Sobald man schon zwei Stiche hat, und der andere Helfer vielleicht durch neues Farbenanspielen die sechs Stiche des Spielers vereiteln kann.

c) Wenn man auch noch keinen Stich hat, aber durch Trümpfe gesichert ist, zwei zu machen.

§. 27. Hierbei finden jedoch in folgenden Fällen billige Ausnahmen Statt:

a) Wenn man nach der in der Hand habenden Karte nicht anders als hoch stechen kann.

b) Wenn die eigene Karte so schlecht ist, daß man **höchstens** nur zwei Stiche auf sich nehmen darf.

c) Wenn die Karte **so gut** ist, daß man nicht nur den Spieler, sondern auch den Helfer zu werfen hoffen darf, in welchem Falle man auch auf diesen keine schonende Rücksicht nimmt.

§. 28. Helfen beide Nebenspieler, so ist es stets Raison für den Ersten, die vom Spieler ausgeworfene Karte wo möglich zu überstechen, der zweite verfährt dann nach den in den §§. 26 und 27 aufgestellten Grundsätzen.

§. 29. Kann man in der Hinterhand einen Stich nehmen, so bediene man sich immer des niedrigsten Blattes, wenn die Farbe vom Spieler ausgeworfen wurde.

§. 30. Spielte sie aber der Helfer aus, und der Spieler sitzt in der Hinterhand, so steche man mit der höchsten, sowohl um dem Spieler den Stich zu entreißen, als auch dem Helfer die andern Figuren dieser Farbe frei zu machen.

§. 31. Ist eine Farbe zwischen dem Spieler und einem Helfer getheilt, während sie dem Dritten ganz abgeht und von diesem mit Trumpf gestochen werden muß, so halte der andere Helfer auf die höheren Figuren dieser Farbe, um mit ihnen noch Stiche dem Spieler nehmen zu können, wenn der dritte Mann keinen Trumpf mehr hat.

§. 32. Wer von einer Farbe die Force in den Händen hat, kann allemal mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit voraussetzen, daß diese Farbe dem Spieler fehlen werde; er spiele sie daher so oft als möglich an, um den Feind in Trümpfen zu schwächen oder dem Helfer, durch dessen Ueberstechen in der Hinterhand, Stiche zuzubringen.

§. 33. Die Helfer haben vor der Bestimmung ihres Entschlusses, ob sie passen oder mitgehen wollen, bei zweifelhaften Karten hauptsächlich zu berücksichtigen, ob der Ansager aus der Hand, ohne Aufnahme des Talons spiele, oder den Talon benütze und sich ecartire? Es begreift sich von selbst, daß in letzterem Falle das Helfen immer etwas mißlicher sei.

§. 34. Ein kluger Spieler wird leicht einsehen, daß nicht immer nur die Zahl der Trümpfe ihm das Gewinnen sichere, sondern füglich die Force einer andern Farbe, mit As und König einer dritten, den Mangel jener ersetzen, und auf diese Art ein Spiel mit zwei Atout Matadors gewinnen machen könne. Er wird daher immer eine bessere Farbe ansagen, als die ist, von welcher er seine meisten Stiche erwartet.

§. 35. Wird ein Spiel aus der Hand angesagt und der erste Helfer wirft seine Karten weg, so hat der zweite um so mehr Raison, auf mittelmäßige Blätter mitzugehen, um dem Ansager das Spiel nicht zu schenken; hat dagegen der Erste erklärt, mitgehen zu wollen, so darf der Zweite schon eigenes Bedenken tragen, auf seine zweifelhafte Karte ein Gleiches zu thun.

§. 36. Karten, auf die man mit aller Raison helfen kann, sind folgende:

a) Drei As und ein wohlbesetzter König.

b) Zwei As und Trumpf-Dame mit zwei kleinen.

c) Vier kleine Trümpfe, ein As und ein wohlbesetzter König.

Es läßt sich zwar nicht leugnen, daß man durch eine sonderbare Vertheilung des Spieles auch auf solche, sonst ziemlich sichere Karten fallen könne, allein dies wird immer nur ein außerordentlicher Fall sein, bei dessen Eintreten man sich wenigstens nicht den Vorwurf machen kann, raisonwidrig gehandelt zu haben. — Viele Helfer lassen sich verleiten, blos auf zwei stark besetzte As mitzugehen, wozu wir jedoch, am wenigsten, wenn mit Aufnahme des Talons angesagt wurde, rathen wollen, weil sich mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit voraussetzen läßt, daß die eine stark besetzte Farbe beim Spieler Scat, und die zweite vielleicht beim andern Helfer Renonce sei.

Indeß sind wir weit entfernt, hier ganz sichere, in allen Fällen untrügliche Normen rücksichtlich des Helfens und Passens aufstellen zu wollen. Nicht selten begünstigt die bizarre Laune des Glückes ein noch so raisonwidriges Spiel. Vom größten Vortheile wird es daher sein, wenn man die charakteristischen Eigenheiten der Mitspieler beobachtet, und sich nach diesen richtet. Mancher spielt ungemein leicht, und läßt sich von jeder unsichern Reizkarte verleiten; gegen einen solchen darf man natürlich

mehr wagen, als gegen einen andern höchst bedächtigen, der nichts ansagt, ohne es gedruckt zu haben. — Ein feiner Spieler darf keines von beiden immer sein, sondern nach Umständen in beiden Eigenschaften wechseln, um nie sicher erspäht zu werden.

Puff.

Puff ist ein sehr beliebtes und weit verbreitetes Spiel, obgleich es weder großer und schwieriger Combinationen fähig ist, noch besonderes Nachdenken erfordert.

Dem Namen nach zu urtheilen ist es deutschen Ursprungs, indeß können wir dies nicht mit Bestimmtheit angeben. Beschrieben fanden wir es bis jetzt noch in keinem der uns zu Gesicht gekommenen Spielbücher.

Man spielt Puff auf dem bekannten Brett, das nach ihm benannt ist, und dessen man sich auch zu Trictrac, Toccadille ꝛc. bedient.

Dieses Brett hat vier Fächer oder Abtheilungen, und in jeder Abtheilung sechs lange Spitzen, die einander von beiden Seiten gleichmäßig gegenüber stehen.

Von den zwei Spielern, die zu dem Puff gehören, hat jeder 15 Steine, der eine weiße, der andere schwarze.

Es giebt zwei besondere Hauptarten des Puff, nämlich das lange und das conträre.

Die 30 Steine beider Spieler sind zu Anfang außer dem Brett und werden dadurch allmälig hineingebracht, daß man die Würfe setzt, die man mit zwei Würfeln thut.

Wer den höchsten Wurf thut, fängt an, und setzt seine Steine so, daß er in der äußern Ecke mit 1 zu zählen anfängt.

Bei dem langen Puff setzen beide Spieler in demselben Felde ein, und führen ihre Steine in gleicher Richtung über alle 24 Spitzen, bis sie sie auf der entgegengesetzten Seite wieder herausnehmen, wenn sie solche Würfe thun, zu deren Setzung in dem Brette der Raum nicht mehr vorhanden ist.

Bei dem conträren Puff setzt jeder Spieler auf seiner Seite ein, und zwar so, daß er in dem Felde anfängt, wo der andere aufhört, und die Steine werden in entgegengesetzter Richtung geführt.

Wer einen Pasch wirft, d. h. mit beiden Würfeln gleiche Augen, der

setzt nicht nur die oben liegenden Augen, sondern auch die entgegenstehenden; bei den 6 also die 1, bei den 5 die 2, bei den 4 die 3.

Den ersten Pasch, den man wirft, setzt man nur einfach, jeden folgenden aber doppelt, d. h. vier Mal die obern und eben so oft die untern Augen.

Außerdem hat der, welcher bereits mehr als einen Pasch warf, das Recht, nach jedem Pasche noch einen Wurf zu thun.

Zwei Steine auf gleichem Felde bilden ein Band und können von dem Gegner nicht herausgeworfen werden, wie jeder einzelne Stein, den er auf einem Felde trifft, auf welches er durch seinen Wurf kömmt.

Es ist Regel, daß die niedrigste Zahl immer zuerst gesetzt werden muß; wer sie nicht setzen kann, darf die höhere ebenfalls nicht setzen.

Wenn man bei einem Pasche nicht alle vier der oben liegenden Augen setzen kann, so darf man die entgegenstehenden gar nicht setzen, hat man aber die oberen gesetzt, so darf man von den unteren 1, 2 oder 3 setzen, auch wenn man zu dem vierten keine Gelegenheit hat.

Zuweilen spielt man so, daß der, welcher 1 und 2 wirft, außerdem auch noch 5 und 6 setzt und dann irgend einen beliebigen Pasch, ganz nach seiner Wahl, wie er ihm am besten paßt. Dies ist indeß Ausnahme von der Regel und muß deshalb vor Beginn des Spieles eigens ausgemacht werden.

Eben dies gilt auch von einer andern Abweichung, die man zuweilen macht, daß nämlich das, was der Werfende nicht setzen kann, von dem Gegner gesetzt wird.

Bei dem langen Puff ist es Regel, danach zu trachten, daß man eine Brücke macht, d. h. möglichst viele Bänder unmittelbar hintereinander, weil dadurch des Gegners Steine, die noch zurück sind, verhindert werden, vorwärts zu gehen, was ihn oft so aufhält, daß er das Spiel nicht gewinnen kann, selbst wenn er eine Menge Päsche bekömmt.

Bei dem conträren Puff muß man danach trachten, in dem Felde, in welches der Gegner einsetzt, einige Bänder zu bekommen, denn dadurch kann er leicht vergebliche Würfe thun, wenn ihm Steine herausgeworfen sind.

Da die niedrigste Zahl immer zuerst gespielt werden muß, thut man gut, wo möglich die letzten Bänder auf der Seite, wo man herausnimmt, zu machen, also die ersten auf der Seite, wo der Feind einsetzt.

Aus eben dem Grunde, weil es vortheilhaft ist, diese Bänder auf des Feindes Seite zu nehmen, ist es auch räthlich, sie auf der eigenen so lange als möglich zu halten, theils um wieder in das Brett kommen zu

können, wenn man herausgeworfen ist, theils, um den Feind herauswerfen zu können, wenn er einzelne Steine bietet.

Man gewinnt die Partie dadurch, daß man alle seine Steine eher heraus nimmt, als der Gegner.

Es giebt zwar noch andere Arten, zu gewinnen, und zwar vierfach oder dreifach, aber diese müssen vorher ausgemacht sein. Vierfach gewinnt man dann, wenn man alle seine Steine auf einen Haufen bekömmt, und dreifach, wenn man seine sämmtlichen Steine einzeln in einer ununterbrochenen Reihenfolge von 15 Feldern stehen hat.

Außerdem gewinnt man dreifach, wenn der Gegner noch einen Stein außer dem Brette hat, und doppelt, wenn er noch nicht seine sämmtlichen Steine aus dem Einsatzfelde entfernte, wenn man selbst den letzten Stein herausnimmt.

Quinquenove.

Ein Spiel italienischen Ursprunges, wie der Name (Fünf und Neun) dies deutlich bezeichnet.

Quinquenove ist ein Hasardspiel, welches mit einem Becher und zwei Würfeln gespielt wird.

Die Zahl der Theilnehmer ist unbeschränkt.

Einer ist Banquier und die Andern sind Pointeure; die Bank geht der Reihe nach herum, wer sie indeß nicht übernehmen will, dem steht es frei, sie gleich an seinen Nachbar übergehen zu lassen.

Jeder Pointeur macht einen beliebigen Satz, und der Banquier deckt alle diese Sätze durch gleiche Summen.

Ist dies geschehen, so wirft der Banquier.

Wirft er einen Pasch, oder 3 Augen, oder 11, so gewinnt er Alles, was die Pointeure gesetzt haben; wirft er dagegen 5 oder 9 Augen, so muß er Alles bezahlen.

Bei 4, 6, 7, 8 oder 10 Augen gewinnt und verliert Keiner.

Der Banquier bleibt so lange am Wurf, als er gewinnt, und so oft er einzieht, machen die Pointeure neue Sätze.

Wirft der Banquier ab, so geht die Bank weiter.

Wie man sieht, liegt in der Bank ein ungeheurer Vortheil, da der Banquier nicht nur mit den Pointeurs die gleiche Anzahl guter Würfe hat, sondern außerdem auch noch alle Päsche für sich.

Quinze.

Eine Art Hasardspiel, an welchem zwei bis sechs Personen Theil nehmen können.

Man bedient sich dazu eines doppelten vollständigen Whistspieles. Zu dem einen Spiele nimmt man dann die schwarzen und zu dem andern die rothen Farben.

Die Partie wird durch so viel Touren beendigt, als man festsetzt.

Man loset um die Plätze auf die schon mehrfach beschriebene Weise. Wer den König zieht, wählt sich den Platz, und die Uebrigen folgen der Reihe nach rechts herum.

Wer das niedrigste Blatt zog, giebt zuerst.

Bevor gegeben wird, legt Jeder so viel Geld, als er verlieren will, vor sich hin. Gewöhnlich bestimmt man dabei einen niedrigsten Satz; über diesen hinauszugehen ist Jedem gestattet.

Jeder Spieler setzt dann eine Marke, der man einen beliebigen Werth beilegt, und alle diese Marken zusammen bilden das Spiel oder die Passe.

Ist dies geschehen, so mischt der Kartengeber, läßt links abheben und giebt rechts herum jedem ein Blatt, doch nicht wie gewöhnlich, von oben, sondern er vertheilt zuerst das unterste Blatt des Talons, und so fort.

Wer dem Kartengeber rechts sitzt, hat zuerst das Wort und dann die Uebrigen der Reihe nach.

Wenn Jeder sein Blatt hat, sagt der Erste, ich passe oder ich proponire; dies letztere kann er entweder um das Spiel thun, oder um einen Theil seiner Casse, oder selbst um all sein Geld.

Man paßt nicht nur wenn man ein schlechtes Blatt hat, sondern auch mit einem guten, weil man gegen den, welcher zuerst proponirt, nachstoßen, d. h. noch mehr bieten kann.

Wenn zufällig Alle passen, wird wieder gesetzt und Karten gegeben.

Diese neuen Karten giebt der frühere Kartengeber, und er fährt, ohne wieder zu mischen, so lange fort, bis in dem Talon nicht mehr genug Karten bleiben, um jedem Spieler eine zu geben und noch eine oder zweie in der Hand zu behalten.

Wenn ein Spieler, der das Wort hat, das Spiel eröffnet, indem er entweder die Passe hält oder eine andere Summe, die jedoch nicht geringer sein darf, als die Passe, es sei denn, daß er nicht mehr in seiner Casse habe, muß der nachfolgende Spieler die Proposition entweder halten oder passen; hat er es aber gehalten oder angenommen, dann darf er nach-

stoßen, d. h. noch mehr setzen, und hält der erste Spieler dies nicht mit, so verliert er das, was er zuerst gesetzt hatte.

Wer gepaßt hat, kann noch wieder an dem Spiele Theil nehmen, wenn es durch einen der auf ihn folgenden Spieler eröffnet wird. Hat er dagegen bei schon eröffnetem Spiele gepaßt, so darf er nicht wieder eintreten.

Wenn gegen den, der das Spiel eröffnet hat, zurückgeschoben wird, und er es hält, darf er von dem Geber eine Karte fordern, welche er von unter dem Talon erhält, und die offen auf die erste gelegt wird, die bis zur Entscheidung verdeckt bleibt.

Wenn die verlangte Karte gegeben ist, gehört das Wort dem, der sie empfing. Er darf dann sagen, daß er bleibt, oder daß er noch eine neue Proposition macht; in beiden Fällen können die mitbetheiligten Spieler, wenn sie es für zweckmäßig erachten, nachstoßen, und die, welche das Nachstoßen nicht mithalten, verlieren Alles, was sie bereits gesetzt haben.

Wer der Zahl von funfzehn am nächsten kömmt, ohne sie zu überschreiten, gewinnt, und wenn zwei Spieler gleiche Augen haben, gewinnt die Vorhand; diese hat der Spieler, welcher dem Kartengeber zunächst rechts sitzt. Wer daher in der Vorhand 15 Augen hat, gewinnt unbedingt.

Die Karten gelten nach der Zahl ihrer Augen; das As gilt 1 und jede Figur 10.

Wenn die Propositionen, die nach der ersten geforderten Karte gemacht wurden, beendigt sind, kann der, welcher am Worte ist, noch eine Karte verlangen, und damit so lange fortfahren, als ihm gutdünkt und er die Zahl 15 noch nicht überschritten hat; geschieht dies, so muß er seine Karten wegwerfen, und hat unwiderruflich alles Gesetzte verloren.

Bei jeder neuen Karte, die verlangt wird, dürfen die dabei betheiligten Spieler nachstoßen.

Wenn der Erste, welcher 15 noch nicht überschritten hat, keine Karte weiter verlangen will, erklärt er dies dadurch, daß er sagt: Basta.

Dann darf der Nächste eben so neue Blätter verlangen, und danach die Andern. Von sämmtlichen Nachspielern gilt dasselbe, was von dem ersten gesagt wurde.

Wenn keine Nachstöße mehr gemacht werden, sagt der Erste seine Augen an, indem er zugleich seine Karten aufdeckt. Wenn der Folgende höhere Augen hat, so muß er seine Karten aufdecken, um zu zeigen, daß er gewonnen hat; sind die Augen niedriger, so kann er sich zurückziehen und seine Sätze im Stiche lassen, ohne seine Karten zu zeigen.

Alles dies gilt auch von den übrigen Mitspielern.

Verbrennen oder crepiren nennt man es, wenn ein Spieler mehr als 15 Augen bekömmt.

Rabouge (oder Rapouse).

Dieses einfache, aber dennoch unterhaltende Spiel wird auf verschiedene Art gespielt.

Es gehören dazu mindestens zwei Theilnehmer; vergrößert kann die Zahl der Mitspieler nach Belieben werden.

Unter Zweien ist die einfachste Art, daß man ein gewöhnliches deutsches Spiel Karten nimmt.

Dies wird unter beide Spieler gleichmäßig vertheilt.

Jeder Spieler läßt die Karten in der Reihenfolge, wie er sie erhalten hat, verdeckt in einem Haufen vor sich legen.

Wer nicht gegeben hat, deckt, nachdem alle Karten vertheilt sind, das oberste Blatt seines Talons um, und legt es als Auslegeblatt in die Mitte des Tisches.

Darauf wendet er das zweite Blatt um, und paßt es in unmittelbarer aufsteigender Reihenfolge auf das Auslegeblatt, wäre dieses z. B. eine Zehne gewesen, und das nächste Blatt ist ein Unter, so legt er ihn auf die Zehne und wendet wieder das nächste Blatt um. Kann er nichts mehr legen, so legt er das offene Blatt neben den verdeckten Talon, und der Kartengeber ist an der Reihe.

Dieser darf zwar kein Auslegeblatt mehr auf den Tisch bringen, allein er hat das Recht, eben so, wie der Erste, die Blätter in unmittelbarer aufsteigender Reihenfolge auf die Tischblätter zu legen, und außerdem sowohl in auf- als in absteigender Reihenfolge auf das offenliegende des Gegners, jedoch nur dann, wenn seine aufgedeckten Blätter nicht auf den Rabouge-Haufen in der Mitte des Tisches passen.

Kann er nicht mehr legen, so ist wieder der Erste an der Reihe, welcher dann auf gleiche Weise fortfährt, und ebenfalls dem Gegner die Blätter auflegen darf.

Das Spiel wird von dem gewonnen, der zuerst alle seine Blätter los ist, und der Verlierende muß für jedes Blatt, das er noch übrig hat, 1, 2, 3, 4 oder so viel Points bezahlen, als festgesetzt wurde.

Man spielt diese Art gewöhnlich auf eine bestimmte Zeit, oder auf eine gewisse Anzahl Partien.

Außer dieser einfachsten Art der Rabouge, spielt man sie auch noch auf die nachfolgend beschriebene Weise, die sich gleichbleibt, ob zwei oder mehr Spieler daran Theil nehmen. Je größer aber die Anzahl der Mitspieler ist, um desto mehr vollständige Whistspiele nimmt man.

Die Spieler wählen nach Belieben ihre Plätze, und ziehen nur darum, wer auslegt; dies kömmt dem zu, der das höchste Blatt hat.

Die sämmtlichen Karten werden gleichmäßig unter alle Spieler vertheilt, um sich indeß das zeitraubende Geben so vieler Karten zu ersparen, pflegt man einem Jeden gemessen seinen Antheil zu geben, und die Ausgleichung dann bei den letzten Blättern eintreten zu lassen.

Im Verhältniß zu der Anzahl der Spiele Karten legt jeder Spieler vor sich verdeckt eine Anzahl Blätter auf einem Häufchen hin, welches man das paquet de grace nennt, oder auch den Stock. Gewöhnlich rechnet man auf jedes vollständige Spiel 12 Blätter; sind also so viel Spiele im Gange, daß auf jeden Theilnehmer eines kömmt, so besteht das paquet de grace aus 12 Blättern, bei 2 Spielen aus 24, bei $1^1/_2$ aus 18.

Sind die Stöcke gelegt, so wird das oberste Blatt eines jeden aufgedeckt.

Wer das Spiel beginnt, zählt nun von seinem Talon, den er vorher zwar mischen darf, dann aber ungemischt liegen lassen muß, 5 Blätter ungesehen ab. Das erste derselben ist das Auslegeblatt, und das, welches die aufsteigende Reihenfolge der 13 Blätter schließt, das Rabouge-Blatt. Wäre also die Dreie ausgelegt, so ist die Zweie Rabouge, und wer sie legt, zieht das vollständige Päckchen von 13 Blättern als Rabouge ein, welche er auf die später angegebene Weise bezahlt bekömmt.

Auf die Farben wird keine Rücksicht genommen, sondern nur auf die Reihenfolge.

Jeder Spieler hat das Recht, außer dem Stock noch vier Häufchen offen vor sich hinzulegen, die er ganz nach Gutdünken legen kann; er darf indeß ein bereits gelegtes Blatt nicht auf einen andern seiner eigenen Häufchen legen, sondern nur in das Spiel.

Man muß bei dem Legen seiner Häufchen darauf achten, daß man die Blätter, welche zuletzt kommen, zuerst legt, daß man also möglichst die umgekehrte Reihenfolge beachtet, in welcher sie auf die Rabougen gelegt werden. Wäre also die Zweie, wie wir das Beispiel annahmen, Rabouge, so müßte man diese unten legen, und darauf As, König, Bube ꝛc. nicht aber den König unten, und As, Zwei ꝛc. darauf.

Man spielt unter mehreren Theilnehmern entweder so, daß jeder Spieler nur auf die Rabougen legen kann, oder auch auf die Haufen seiner sämmtlichen Mitspieler, und zwar, wie wir es beschrieben haben, sowohl in auf als in absteigender Reihenfolge, jedoch nur dann, wenn seine Blätter auf keines der Rabougen-Päckchen passen. Dabei ist man indeß gezwungen, bei seinem rechten Nachbar anzufangen, und nur wenn man diesem nichts mehr aufbürden kann, darf man zu dem nächsten übergehen u. s. f.

Nach dem Ersten legt der rechts Folgende 5 Blätter von seinem Talon, und so der Reihe nach herum, bis sämmtliche Karten aus dem Talon gelegt sind.

Kann man aus dem Stock ein Blatt legen, so muß man dies vorzugsweise nehmen, theils weil man nicht weiß, was für Blätter darunter liegen, theils weil die darin noch übrigen Karten mit Beendigung des Spieles doppelt bezahlt werden.

Das Spiel ist aus, wenn einer der Spieler alle seine Karten los ist und dieser gewinnt dann; außerdem ist es aber auch beendigt, wenn Keiner mehr etwas legen kann. In dem letzten Falle gewinnt der, welcher die wenigsten Blätter hat.

Bezahlt wird für jede Rabouge 4, für jedes Blatt im Stock 2, für jedes andere Blatt 1.

Raffel.

Eine Art Hasardspiel mit Würfeln, wobei es darauf ankömmt, bestimmte Augen mit zwei oder mehreren Würfeln zu werfen.

Da man es meistens nur mit zwei Würfeln spielt, wollen wir uns auf die Beschreibung dieser Spielart beschränken, welcher die übrigen analog sind.

Es können eine beliebige Anzahl Spieler Theil nehmen, und Alle werfen nach der Reihe.

Jeder setzt in eine Casse nach Uebereinkommen einen bestimmten Satz, und wer den bestimmten Raffel wirft, zieht aus der Tasse so viel, als dafür festgesetzt worden ist.

Will man berechnen, welche Wahrscheinlichkeit dafür ist, den vorausbestimmten Raffel zu machen, so wird man finden, daß er sich wie 1 Ge-

winn zu 35 Verlust verhält, weil die Zahl aller möglichen Würfe 36 ist, wie die nachfolgende Tabelle zeigt.

1,1	2,1	3,1	4,1	5,1	6,1
1,2	2,2	3,2	4,2	5,2	6,2
1,3	2,3	3,3	4,3	5,3	6,3
1,4	2,4	3,4	4,4	5,4	6,4
1,5	2,5	3,5	4,5	5,5	6,5
1,6	2,6	3,6	4,6	5,6	6,6

Diese Zahl 36 ist nämlich das Quadrat von 6, als der Zahl der Seiten, welche ein Würfel hat, und bei jedem Würfel, den man mehr nimmt, steigert sich die Wahrscheinlicheit des Verlustes um das sechsfache; sie würde daher bei drei Würfeln 216 betragen, und bei vier Würfeln 1296.

Der Raffel besteht nun darin, daß man einen vorher angesagten Wurf macht, was, wie aus dem vorher Gesagten, außerordentlich schwer ist. Die Entscheidung läßt daher oft sehr lange auf sich warten und das Spiel bietet deshalb verhältnißmäßig nur wenig Interesse.

Rams.

Rams wird unter drei, vier, fünf oder sechs Personen gespielt. Man bedient sich dazu des Piquet=Spieles, indeß ist der Werth der Karten so, wie im Ecarté, d. h. der König ist das höchste Blatt und das As folgt hinter dem Buben.

Wie groß auch die Anzahl der Mitspielenden sei, ist doch immer nur ein Gewinner und ein Verlierer. Man bestimmt den Satz, welchen der Verlierende bezahlen soll. Dann zieht man um die Hand. Wer das höchste Blatt hat, giebt zuerst, da es in diesem Spiele ein Vortheil ist, zu geben. Darauf nimmt jeder Mitspieler eine bestimmte Anzahl Marken, gewöhnlich fünf, und höchstens zehn.

Nachdem der Kartengeber links hat abheben lassen, giebt er rechts herum jedem Spieler fünf Blätter, 2 und 3, oder 3 und 2. Hat er gegeben, so schlägt er das oberste Blatt auf. Wenn Alle dieses Blatt gesehen haben, legt der Kartengeber eines seiner Blätter, ohne es zu zeigen, weg, und nimmt dagegen das aufgeschlagene; er darf dies indeß nur dann, wenn er hält. Daher muß er, um Irrthum zu vermeiden, mit dem Umtausch warten, bis alle Spieler sich erklärt haben.

Der erste Spieler rechts neben dem Kartengeber hat hierauf das Wort,

und je nachdem sein Spiel ihm gut oder schlecht erscheint, sagt er, ich halte oder ich passe. Wenn alle passen, macht der Kartengeber Rams; d. h. er nimmt von den Marken, die vor ihm liegen, fünf, und wirft sie in einen Korb, der als Kasse dient. Haben aber Alle, bis auf Einen, gepaßt, dann darf die Vorhand wieder zurückkehren und gegen den Haltenden halten. Dies Recht steht indeß nur der Vorhand allein zu. In dem Falle, daß ein Spieler allein hält, macht er ebenfalls Rams.

Der Erste von denen, welche halten, spielt seine Karte aus. Jeder Spieler muß die Farbe zugeben, und zwar, indem er das Blatt übersticht; hat er die Farbe nicht, so muß er mit einem Atout stechen, und jeder, der nicht bedienen kann, muß überstechen. Wer die Farbe nicht hat, muß Atout zugeben, selbst wenn schon mit einem höheren Atout gestochen ist.

Jeder Spieler wirft so viel Marken, als er Stiche gemacht hat, in den Korb. Wenn der, welcher gehalten hat, keinen Stich macht, behält er nicht nur seine Marken, sondern muß auch aus dem Korbe noch fünf dazu nehmen. Das nennt man geramst werden.

Der Spieler, welcher seine Marken zuerst los wird, ist der Gewinner; er tritt aus, und die Uebrigen spielen weiter, um zu sehen, wer der Verlierer ist.

Die Spieler, welche nicht gehalten und folglich auch keine Stiche gemacht haben, nehmen zwar keine neuen Marken, aber sie behalten die, welche sie haben, während die Haltenden für ihre Stiche einige los werden.

Die Frage, wer den Gewinner bezahlen soll, wird unter den beiden letzten Spielern entschieden, und der, welchem zu allerletzt noch Marken übrig bleiben, und wäre es auch nur eine einzige, muß dem Gewinner den ausgemachten Satz bezahlen.

Der Spieler, welcher paßt, legt seine Karten auf den Talon und darf sie Niemand zeigen. Wer dies dennoch thut, muß sich wieder eine Marke nehmen.

Wenn ein Spiel angefangen ist, und ein Spieler macht vor Beendigung desselben genug Stiche, um sich zurückziehen zu können, so muß er dennoch das Spiel im Interesse der Uebrigen mit ausspielen.

Wenn indeß nur noch zwei Spieler sind, und der eine von ihnen macht so viele Stiche, daß er seine sämmtlichen Marken los werden kann, dann ist er nicht gezwungen weiter zu spielen, sondern er kann das Spiel augenblicklich beendigen.

Réunion.

Dieses, besonders im westlichen Deutschland, in den Rhein-, Main-, Lahn- und Neckargegenden mit vieler Vorliebe begünstigte Spiel, erfordert drei Theilnehmer, und wird mit einer französischen Piquet- oder der deutschen Schellenkarte mit zwei und dreißig Blättern gespielt.

Um die Plätze wird, wie in jedem anständigen Spiele, unter mehr als zwei Personen, auf die bereits zur Genüge bekannte Art gezogen, und dann um das erste Geben abgehoben, das an den kommt, welcher das niedrigste Blatt aufweiset. Das Geben ist allemal eine Avantage, wie sich sogleich zeigen wird.

§. 1. Nachdem der Geber gehörig gemischt, und den Nachbar zur Linken hat abheben lassen, schlägt er vor Allem andern die unterste Karte des Talons als Trumpf auf, und vertheilt hierauf an den Nachbar zur Rechten, dann an den zur Linken, und zuletzt an sich selbst in drei Malen herum Karten, indem er Jedem erst drei, dann vier und zuletzt wieder drei gibt. Mithin hat jeder zehn Karten erhalten, der Geber aber, der außer dem aufgeschlagenen Trumpf noch eine zweite mehr hat, ecartirt aus seinem aufgenommenen Spiele zwei Blätter, deren Points ihm jedoch zählen.

§. 2. Die Hauptrolle spielen zwei Buben, von denen der der aufgeschlagenen Trumpffarbe der höchste ist, und der rechte heißt; der andere von der aufgewählten rothen oder schwarzen Farbe heißt der linke, und ist der zweite Atout. Wird Pique Atout, so ist Treffle-Bube der Linke, bei Coeur der von Carreau u. s. w.

§. 3. Demnach ist die Rangordnung der Karten folgende in Trumpf: rechter Bube, linker Bube, As, Zehne, König, Dame, Neun, Acht, Sieben; in den Farben aber, die nicht Trumpf sind, folgt der Bube wie gewöhnlich nach der Dame, die Zehne hat jedoch immer den Rang vor dem Könige und nach dem As.

§. 4. Réunion ist kein Stich-, sondern ein Pointsspiel; die beiden Trumpfbuben zählen jeder zwölf, das As ohne Unterschied elf, die Zehne zehn, der König vier, die Dame drei, die beiden andern Buben, die nicht Trumpf sind, jeder zwei, und der letzte Stich zehn Points, welche zusammen hundert fünfzig ausmachen, nämlich:

Zwei Trumpfbuben	24	Points
Vier Asse	44	„
Vier Zehnen	40	„
Vier Könige	16	„

Vier Damen	12	„
Zwei Buben der andern Farbe	4	„
Letzter Stich	10	„
	150 Points.	

§. 5. Zu jeder Partie werden drei einzelne Spiele erfordert, damit jeder Theilnehmer einmal den Vortheil des Kartengebens und Ecartirens genossen habe.

§. 6. Zwar heischt es die Raison, daß die beiden Andern gemeinschaftlich gegen den begünstigten Geber handeln, allein jeder macht seine Stiche selbst, und zählt die darin enthaltenen Points zum eigenen Vortheile.

§. 7. Von einem der Theilnehmer werden nach jedem Spiele die Points eines Jeden auf die Tafel unter seinen Namen geschrieben, womit immer die Summe von hundert fünfzig heraus kommen muß, z. B. A gilt 96, B 44, folglich muß C 10 haben.

§. 8. Wer in einem Spiele gar keinen Stich macht, erhält einen Querstrich, den man eine Stange nennt, und zahlt für jede derselben nach beendigter Partie, das heißt nach drei Spielen eine Marke, deren Preis, im Voraus zu bestimmen ist, an Jeden.

§. 9. Wer mit dem rechten Buben den linken zu stechen bekommt, gewinnt nicht nur durch diesen Stich zwölf Points, sondern erhält auch sogleich, unabhängig vom weiteren Spiele, vom Verlierer des linken Buben, eine Marke als Fanggebühr.

§. 10. Jede angespielte Farbe muß, bei Strafe, auf das treueste bedient werden, jedoch steht es dem Spieler frei, nach Gutdünken zu überstechen oder zu lachiren. Im Falle, wenn man die Farbe gar nicht, oder nicht mehr hat, muß man sie trumpfen, oder dabei stets auf der Hut sein, den linken Buben nicht einzubüßen.

§. 11. Hat man weder die Farbe noch Trumpf, so werfe man die niedrigsten Blätter zu, mit As und Zehnen muß man, ihres hohen Zählwerthes wegen, sehr vorsichtig sein.

§. 12. Der Geber darf keinen von den beiden Trumpfbuben und überhaupt kein As ecartiren, wohl aber einzelne Zehnen oder Figuren, entweder um in einer oder zwei Farben sich zu renonciren, oder die Points, die er nicht nach Hause zu bringen hoffen darf, dadurch zu retten.

§. 13. Erhält der Geber keinen Stich, so zahlt er zwar die auf jede Stange festgesetzte Strafe, aber dessen ungeachtet kommen ihm die ecartir-

ten Points zu gut; hatte er demnach zwei Zehner gelegt und erhielt keinen Stich, so würde geschrieben $\frac{20}{}$, womit beides markirt ist.

§. 14. Macht Einer der Spieler nur einen Stich, der keine Points zählt, so wird dies auf der Tafel durch eine Null markirt. Die Strafe gilt nur für die Stange.

§. 15. Wer die Partie gewinnt, das heißt in den dazu erforderlichen drei Spielen die größte Anzahl von den Points hat, erhält von Jedem der beiden Theilnehmer eine Marke, als einfachen Gewinn.

§. 16. Wer von den Mitspielern nicht hundert Points zählt, befindet sich im Matsch und zahlt doppelt, also zwei Marken, wer nicht fünfzig hat, drei, und wer Quadruple-Matsch ist, folglich in drei Spielen Stangen gehabt hat, zahlt außer der auf sie festgesetzten Strafe vier Marken an den Gewinner.

§. 17. Wer über hundert und fünfzig Points in drei Spielen gemacht hat, zahlt an den Gewinner der Partie nichts, weil sich der Dritte auf diese Art nothwendig im Matsche befinden muß.

§. 18. Wie in allen Spielen, erheischen auch in diesem die bereits gefallenen und noch in den Karten befindlichen Atouts eine vorzügliche Aufmerksamkeit, besonders im Fordern, wenn man vielleicht die Absicht hat, sich eine große Forcefarbe oder viele zählende Blätter frei zu spielen. Nur vergesse man dabei nicht den dreifachen Unterschied in der Blätterzahl der Farben in Anschlag zu bringen, indem neun Trümpfe vorhanden sind, die andere mit Trumpffarbe übereinstimmende rothe oder schwarze nur sieben, und zwei andere acht Blätter zählen.

§. 19. Der Geber ist verbunden, den aufgewählten Trumpf bis nach dem zweiten Stiche auf dem Tische offen liegen zu lassen.

§. 20. Die Vorhand hat weiter keinen Vortheil als den des ersten Ausspielens; dabei hat sie ihr Hauptaugenmerk darauf zu richten, den Spieler, jedesmaligen Geber, durch geschicktes Anspielen seiner wahrscheinlichen Renoncefarbe, zu schwächen. Ist aber dessen Spiel zu stark, so suche man wenigstens vom Dritten so viel Vortheil durch Matsch, eine Stange oder Abfangen des linken Buben, zu ziehen, da in diesem Spiele wirklich drei Parteien sind, die als wirkliche Gegner, nur immer den eigenen Vortheil vor Augen habend, einander so viel als möglich Abbruch zu thun suchen.

Reversis.

Reversis wird unter vier Personen mit einem Spiele von 48 Blättern gespielt, indem man aus dem vollständigen Whistspiel die vier Zehnen weglegt. Das As ist das höchste Blatt und so herunter in der natürlichen Reihenfolge. Man renoncirt nie, als in dem einzigen Falle, der unter Espagnolette näher erklärt werden wird.

Um die Plätze wird gezogen, und da das Kartengeben einen Vortheil gewährt, zieht man auch darum.

Die Plätze zu bestimmen, nimmt einer der Spieler vier Blätter verdeckt in die Hand, die er den andern Spielern bietet, damit jeder eines davon wähle. Diese vier Karten sind ein As, ein König, eine Dame und ein Bube. Wer das As zieht, wählt sich einen Platz; rechts daneben kömmt der König, dann die Dame, dann der Bube.

Sitzen die vier Spieler, so losen sie um das Geben. Dazu macht einer der Spieler aus dem ganzen Spiele Karten vier etwa gleiche Häufchen; Jeder nimmt davon eines, und der, in dessen Häufchen sich der Coeur-Bube befindet, giebt.

Darauf geht das Geben immer rechts herum.

Der Kartengeber giebt jedem der Mitspieler 11 Karten und sich selbst 12; es bleiben folglich drei im Talon. Jeder Mitspieler legt eines seiner Blätter fort und nimmt dafür eines aus dem Talon. Er ist indeß nicht gezwungen, zu ecartiren um zu tauschen; will er dies nicht, so darf er das Blatt besehen, das er liegen läßt. Der Kartengeber legt ein Blatt fort, ohne dafür eines wiederzunehmen. Das macht vier Karten, welche dazu dienen, die Partie zu machen. Diese Karten werden stets unter die Tasse gelegt, in welche man die Einsätze thut. Diese Tasse wird immer mit dem Geben weitergeschoben, und muß beständig rechts neben dem Geber stehen.

Es giebt in dem Spiele 40 Points. Jedes As zählt 4, die Könige 3, die Damen 2, die Buben 1. In den gemachten Stichen zählen nur diese Augen, die übrigen Blätter aber nichts.

Von der Partie.

Die Partie besteht aus den vier ecartirten Karten. Die Points werden darin eben so gezählt, wie in den Stichen, mit Ausnahme des Carreau-As, welches 5 zählt, und des Coeur-Buben, oder Quinola, der 3 gilt. Zu den Augen, welche die Partieblätter enthalten, zählt man immer 4 hinzu; und diese sollte man eigentlich die Partie nennen, denn es wäre

leicht möglich, daß die weggelegten Blätter gar nichts zählten, und daß folglich ohne diese hinzugefügten 4 Points der Gewinner gar nichts bekäme.

Der, welcher in seinen Stichen die meisten Augen macht, verliert die Partie, und zahlt sie an den, welcher gewinnt, d. h. welcher in seinen Stichen entweder gar keine Augen hat, oder der keinen Stich macht.

Wenn zwei Spieler gleiche Augen haben, gewinnt der, welcher die wenigsten Stiche machte.

Sind die Augen und die Zahl der Stiche gleich, so gewinnt der, welcher den besten Platz hat; das ist zunächst der Kartengeber, dann der Spieler zu seiner Linken und so links herum.

Wenn einer der Spieler allein alle Stiche macht, so zählt die Partie nicht; ein solches Spiel nennt man vorzugsweise Reversis.

Vom Reversis.

Man macht Reversis, wie wir es so eben sagten, wenn man allein alle Stiche macht. Dies ist der glänzendste Fall, doch er bietet viele Schwierigkeiten und nicht ungestraft wagt man es zu unternehmen. Reversis ist unternommen, wenn die ersten neun Stiche gemacht sind; kann man dann nicht auch noch die beiden letzten Stiche machen, so ist das Reversis gut gebrochen. Macht man Reversis, so zieht man Alles, was in der Tasse steht, verfehlt man es dagegen, so macht man Remise und bezahlt außerdem, was wir unter Bezahlung angeben werden.

Von der Remise.

Wenn das Spiel beginnt, setzt jeder Spieler in die Tasse zehn Marken, der Kartengeber aber setzt fünfzehn. Diese Steuer bildet den Stamm der Remisen. Sie wird so oft erneuert, als die Tasse leer ist, oder wenn auch nur weniger als der erste Satz darin steht, d. h. 45 Marken. Dieser Stamm wird dadurch erhalten, daß jeder Kartengeber fünf Marken hinzuthut.

Von der Quinola.

Die Remise hängt mit der Quinola oder dem Coeur-Buben zusammen, der die wichtigste Karte im Spiele ist. So oft man die Quinola als Renonce giebt, zieht man die Remise; das heißt die Quinola placiren oder geben. So oft man dagegen gezwungen ist, die Quinola auf ein Coeur zu zugeben, bezahlt man die Remise; das nennt man die Quinola forciren.

Um zu vermeiden, daß die Quinola auf solche Weise forcirt wird, muß man sie nur so lange behalten, als sie gedeckt ist, d. h. besetzt mit einer

größern Menge Coeur, und besonders mit dem König und der Dame, wenn viele kleine Coeurblätter dagegen sind. Wenn man indeß diese höheren Blätter auch nicht hat, kann man Quinola behalten, weil man die kleinen Coeurblätter zugiebt, wenn diese Farbe gespielt wird; außerdem muß man sie ecartiren.

Es ist Regel, daß der, welcher einen Stich macht, das Spiel wieder beginnt; hat man daher seine Quinola bis zum Guten behalten, so muß man sich wohl hüten, daß man gezwungen wird, sie auszuspielen; das nennt man: die Quinola ist verspielt oder erwürgt, ausgenommen jedoch den Fall, daß der Spieler, welcher die Quinola ausspielt, noch Reversis macht. Das ist der größte Schlag, den man in diesem Spiele machen kann, weil man dann die Einkünfte des Reversis und der Remise bezieht.

Wird die Quinola erwürgt, so setzt man die Remise. Wenn man die Quinola in der Hoffnung, Reversis zu machen, während der ersten neun Stiche spielt und Reversis wird dann durch einen der andern Spieler gebrochen, so muß man Reversis und Remise bezahlen. Das ist der größte Verlust.

Wenn man, indem man Reversis macht, die Quinola bei dem zehnten oder elften Stiche spielt, so zieht man zwar die Remise nicht, aber man läßt sich Reversis bezahlen.

Wenn man bei dem unternommenen Reversis die Quinola in dem Guten forcirt, und das Reversis dann noch gebrochen wird, so macht man die Remise auch nicht, aber man bezahlt die verfehlte Quinola.

In den anderen Fällen, wo ein Spieler Reversis macht oder verfehlt, und die Quinola zugegeben oder forcirt wird, zieht und macht der, welcher sie hatte, die Remise nicht. Mit einem Worte, sobald Reversis Statt findet, wird keine Remise gemacht, und die Quinola wird wieder der einfache Coeur-Bube, ausgenommen den oben angegebenen Fall.

Von der Bezahlung.

Wer als Renonce ein As giebt, erhält von dem, welcher den Stich macht, eine Marke; ist es das Carreau-As, so erhält er zwei Marken; giebt er die Quinola als Renonce zu, so erhält er fünf Marken.

Der Spieler, dem man ein As forcirt, zahlt eine Marke an den, der es forcirt, und zwei Marken, wenn es das Carreau-As ist.

Wer die Quinola forcirt, erhält eine Marke von jedem Mitspieler und zwei Marken von dem, der die Quinola in der Hand hatte.

Ein oder mehrere ausgespielte As, so wie die ausgespielte oder er-

würgte Quinola, werden dem, der die Partie gewinnt, eben so bezahlt, als ob sie forcirt worden wären; aber er selbst muß sich daran erinnern und die Zahlung einfordern.

Alle diese Bezahlungen werden bei dem vis-à-vis verdoppelt.

Eben so werden sie bei dem ersten und dem zweiten Guten, d. h. bei dem zehnten und dem elften Stiche verdoppelt; so also, daß wenn man die Quinola dem vis-à-vis bei dem ersten oder zweiten Guten forcirte, so erhielte man von diesem vierzig Marken und von jedem der beiden Anderen zehn; forcirt man sie aber bei einem Nebenspieler, so bezahlt dieser zwanzig, der vis-à-vis ebenfalls zwanzig und der Dritte zehn Marken.

Die Partie wird auch doppelt bezahlt, wenn es der vis-à-vis ist, der sie gewinnt.

Alle diese Bezahlungen hören auf, sobald Reversis gemacht wird, sei es vollendet, sei es bei den Guten gebrochen. Man giebt dann Alles zurück, was während des Spieles gezahlt wurde, ohne sich erst daran erinnern zu lassen, so daß also Niemand etwas bezahlt, als Reversis, welches achtzig Marken bei den Nebenspielern und hundert und sechszig bei dem vis-à-vis beträgt.

Die Espagnolette.

Drei As und die Quinola oder vier As allein in einer Hand machen die sogenannte Espagnolette.

Dieser Fall, oft sehr complicirt und schwer zu spielen; er hebt beinahe alles das auf, was wir bisher gesagt haben.

Man nennt Espagnolette auch den Spieler selbst, der sie in der Hand hat.

Espagnolette hat das Recht, während der ersten neun Stiche in allen Farben zu renonciren. Sie wird auf diese Weise ihre Quinola los, und macht folglich die Remise; sie wirft ihre Asse rechts und links zu, und gewinnt jederzeit die Partie, sie mag auch stehen, wie sie will. Man sollte glauben, es würde nur ihretwegen gespielt, und in der That muß der Espagnolette-Spieler, wenn er gut spielt, alle Vortheile für sich allein gewinnen. Doch nur während der ersten neun Stiche hat er das Recht, zu renonciren; während der beiden letzten muß er die Farbe bekennen, wenn er sie hat. Ist er nun so ungeschickt, eine hohe Karte behalten zu haben, durch die er einen der beiden letzten Stiche macht, dann ändert sich das Glück für ihn, und er muß alle Kosten der Partie bezahlen, nämlich:

1. Die Partie, selbst wenn sein Stich ohne Augen ist; er bezahlt sie dem, der nach der gewöhnlichen Ordnung der Dinge gewinnt.

2. Er macht die Remise, wenn er die Quinola zugegeben hat, oder

wenn er sie in der Hoffnung behielt, sie in den Guten los zu werden, dann den zehnten Stich nehmen muß und sie im elften erwürgt. Aber er würde die Remise nicht machen, wenn er nur Espagnolette der vier As wäre und einer der andern Spieler die Quinola placirte oder forcirte.

3. Er muß auch die As oder die Quinola, welche er nur während des Spieles bezahlt erhielt, doppelt zurück erstatten, und eben so die, welche die andern Spieler sich gegenseitig gegeben haben.

Man ist nicht gezwungen, sich seines Rechtes der Espagnolette zu bedienen, sondern kann sein Spiel wie gewöhnlich spielen; hat man aber ein Mal renoncirt, dann muß man bei der Espagnolette bleiben.

Die Espagnolette hat ihr Recht zu renonciren dadurch nicht verloren, daß sie die Farbe zugiebt, auch nicht dadurch, wenn sie übersticht, sondern nur wenn ihr der Stich bleibt. Mit einem Worte, man hat das Recht zu renonciren, aber man ist nicht dazu gezwungen.

Wenn die Espagnolette die Quinola forcirt, zieht sie dafür die Consolation, zu welcher Zeit des Spieles dies auch geschehe. Man kann übrigens leicht begreifen, daß dazu nur drei Momente tauglich sind.

1. Wenn sie am Ausspielen ist, Coeur spielt, und die Quinola allein in einer Hand sitzt.

2. Wenn sie aus Versehen während des Spieles einen Stich gemacht hat, dennoch Coeur ausspielt, und die Quinola forcirt.

3. Wenn sie aus Ungeschicklichkeit den zehnten Stich machen muß, dann noch ein Blatt Coeur spielen kann, und dadurch forcirt.

Entrée machen heißt einen Stich nehmen.

Wenn Einer Reversis macht, bezahlt die Espagnolette für die ganze Gesellschaft.

Wenn ein Spieler Reversis anfängt, und ein anderer bricht sie in den Guten, zählt Espagnolette das ganze Reversis an den, der es bricht, d. h. 320 Marken.

Espagnolette kann Reversis in den Guten brechen, wie weiter oben gesagt wurde; sie kann auch Reversis machen, doch dann wird ihr Spiel nur als ein gewöhnliches betrachtet.

Wenn Espagnolette ihre Quinola placirt hatte, und es wird Reversis gemacht, gelungen oder gebrochen, so zieht sie die Remise nicht, nach der oben angegebenen Regel, daß bei dem Reversis keine Remise gemacht wird, ausgenommen für den, welcher Reversis unternimmt.

Wenn man durch das As, den König oder die Dame in Coeur der Espagnolette die Quinola forcirte, zu welcher Zeit des Spieles dies auch sei, so müßte sie Remise machen und außerdem gleich den beiden übrigen

Mitspielern dem, welcher forcirt, das bezahlen, was der Forcirende immer zu zahlen hat.

Wenn die Espagnolette sich übrigens darauf nicht einläßt, genießt sie aller übrigen Rechte.

Spielregeln.

Man darf die elf Karten nicht anders, als auf drei Mal geben; ein Mal drei und zwei Mal vier, indem man sich selbst jedes Mal viere giebt.

Jede andere Art zu geben ist verboten.

Ein umliegendes Blatt macht nochmaliges Geben nöthig, es sei denn, daß alle Spieler es der Kürze wegen gut heißen.

Wer vergiebt, verliert das Geben; er darf indeß nochmals geben, wenn er fünf Marken in die Tasse giebt.

Wenn man vergeben hat und dies nicht anzeigt, bevor ecartirt ist, setzt der Kartengeber zwanzig Marken Strafe in die Tasse und das Spiel gilt nicht; außerdem verliert der Kartengeber sein Geben unwiderruflich.

Von den drei Karten des Talons ist die oberste für den ersten Spieler rechts neben dem Kartengeber, die zweite für den zweiten, die dritte für den dritten.

Wer die ihm zukommende Karte des Talons ansieht und dann erst weglegt, kann in dem Spiele nichts zählen oder gewinnen; wenn er auch die Quinola forcirt oder Reversis bricht, so darf er dafür nichts fordern; der Spieler jedoch, in dessen Händen er Quinola forcirt, muß die Remise zahlen.

Eben so ist es mit dem Spieler, welcher seine Karte von dem Talon nimmt, und nicht ecartirt; er kann nichts bekommen.

Wenn man zwei Karten statt einer ecartirt, besteht die vorstehende Regel zwar auch, indeß mit etwas weniger Strenge; denn wenn man in diesem Falle Reversis bricht oder Quinola forcirt, wird man dafür bezahlt.

Alle Karten, welche unter die Tasse gelegt sind, zählen für die Partie, sei es nun, daß eine zu viel oder eine zu wenig ist.

Wer seine Karte zuwirft, ehe er an der Reihe ist, zahlt fünf Marken Strafe in die Tasse.

Der Stich gehört dem Spieler, der ihn gemacht hat und einzieht; indeß hat jeder Spieler das Recht, bevor wieder ausgespielt ist, einen vorgefallenen Irrthum zu verbessern oder zu rügen.

Man darf seine eigenen Stiche nachsehen, die seiner Mitspieler jedoch nicht.

Wer Renonce macht, ohne Espagnolette zu haben, setzt zehn Marken

Strafe in die Tasse, und darf während dieses Spieles für nichts Zahlung verlangen.

In vielen Salons spielt man Reversis ohne Espagnolette.

Revertier.

Die Etymologie dieses Spieles rührt von dem lateinischen Worte revertere, umdrehen, her, weil man in dem Spiele seine Steine wieder zu dem Ausgangspunkte zurückkehren läßt.

Von der Anordnung zum Spiele.

Revertier wird auf dem Trictrac-Brett gespielt, in welchem beide Spieler ihre Steine in der linken Ecke auf der Seite des Gegners aufstellen.

Von dem was vor Beginn des Spieles erforderlich ist, und wie Viele zusammen spielen können.

Das Brett muß funfzehn Steine von jeder Farbe haben, zwei Becher und zwei Würfel, deren sich beide Spieler wechselsweise bedienen. Um den Beginn des Spieles würfelt Jeder mit einem Würfel, und wer die höchsten Augen hat, fängt an.

Es können nur Zweie miteinander spielen, ist indeß der eine Spieler schwächer, als der andere, so darf er mit dessen Zustimmung einen Rathgeber annehmen

Wie die Würfe anzugeben und zu nennen sind.

Man muß immer die höchsten Augen zuerst angeben, z. B. 6 und 4, 3 und 1 ꝛc.

Die Päsche haben ihre besonderen Namen; beide 1 heißen Beset; beide 2 Doppelzwei; beide Dreien Terne; beide Vieren Carme; beide Fünfen Quine; beide Sechsen Sonnez.

Wie man würfeln muß und wann der Wurf gut ist oder nicht.

Man muß die Würfel stark werfen, so daß sie die Bande des Gegners berühren.

Die Würfel gelten überall in dem Brett, ausgenommen, wenn sie

beide auf einander stehen, oder auf dem Rande des Brettes, oder wenn sie schief stehen.

Auf den Steinen gilt der Würfel, sobald er auf seiner Fläche grade aufsteht.

Der Würfel, welcher gegen die Bande, einen Stein oder den andern Würfel schräg steht, gilt nicht.

Man darf die Würfel wechseln, so oft man will, und selbst die seines Gegners brechen, wenn man irgend einen Betrug vermuthet.

Oft kömmt man indeß auch überein, die Würfel nicht zu brechen, und setzt eine Strafe darauf. Ist dies geschehen, und man fehlt gegen das Verbot, so darf der Gegner jeden beliebigen Wurf setzen.

Wie man seine Steine spielen muß, wenn man die Partie beginnt.

Wenn man die Partie anfängt, kann man kein Band machen, das heißt, man darf nicht zwei oder mehr Steine auf dasselbe Feld auf der Seite des Brettes setzen, auf welcher die Steine dessen stehen, der spielt. Man habe z. B. Terne geworfen, so darf man kein Band machen, sondern muß die Steine so setzen, daß sie keines geben.

Ehe wir weiter gehen, müssen wir auf zwei Dinge aufmerksam machen. Erstens, daß der Gegenspieler seine Steine, welche auf unserer linken Seite stehen, bis zu unserer rechten Ecke führen, und von dort auf seine linke Seite übergehen, und bis zu seiner rechten bringen muß. Eben so müssen unsererseits es auch machen.

Zweitens, daß die Päsche doppelt gesetzt werden; d. h. man setzt die geworfenen Augen zwei Mal, entweder mit einem Steine, oder mit mehreren. Z. B. die Terne, die man nach der obigen Annahme geworfen hat, und die nur 6 Augen enthält, verpflichtet uns, 12 zu spielen, weil es ein Pasch ist; da es zugleich der erste Wurf ist, und man folglich nicht anders, als von dem Haufen spielen kann, muß man zuerst 3 Dreien mit einem einzigen Steine setzen, den man auf das neunte Feld stellt, und die vierte Dreie dann auf das dritte Feld.

Es trifft sich oft, daß man nicht alle Augen, die man geworfen hat, setzen kann; wenn man z. B. auf den ersten Wurf Sonnez macht, so kann man nur eine Sechse setzen, weil man auf der Seite seines Haufens kein Band machen darf, und das Weitergehen durch den Haufen Steine des Gegners verhindert ist.

Zuweilen ist man auch gezwungen, seine Steine über seine Seite weggehen zu lassen, wenn man nämlich zwei oder drei Würfe gethan hat, und

dann einen großen Pasch wirft, den man auf der Seite, wo man seinen Haufen Steine hat, nicht setzen kann. Dies muß man so viel als möglich vermeiden, und sich deshalb so stellen, daß man die großen Päsche setzen kann, ohne sein Spiel zu verderben.

Von dem Kopfe.

Obgleich man auf den Feldern der Seite des Haufens eigener Steine kein Band machen darf, ist doch ein Feld, auf das man so viele Steine setzen kann, als man will. Dies Feld ist das elfte, das heißt das rechte Eckfeld auf der Seite, auf welcher unser Haufen Steine in dem linken Eckfelde steht; dieses Feld wird der Kopf genannt. Man muß darauf achten, ihn gut besetzt zu halten, weil man dadurch in den Stand gesetzt wird, die Würfe leichter setzen zu können. Es ist gar keine Gefahr dabei, auf den Kopf sieben oder acht Steine zu stellen.

Von den Bändern und der Art zu schlagen.

Wenn man von der linken Seite des Gegners nach seiner rechten eine ziemlich beträchtliche Anzahl Steine gebracht und den Kopf gut besetzt hat, muß man anfangen, auf der Seite von den Steinen des Gegners, also auf der eigenen, und so nahe als möglich hinter dessen Haufen Bänder zu machen, und zwar so viele nebeneinander, als man nur kann, Ueberbänder zu machen, oder Steine von dem Haufen auf den Kopf zu bringen.

Ueberbänder nennt man es, wenn man auf ein Feld, auf dem man bereits ein Band hat, noch einen oder zwei Steine setzt.

Diese Ueberbänder sind von großem Nutzen, und man nennt sie Matadore, weil sie dazu dienen, die bloßen Steine des Gegners zu schlagen, ohne sich selbst zu entblößen.

Wenn man mehrere Bänder hinter dem Haufen des Gegners gemacht hat, und man findet dann Gelegenheit, ihm Steine zu schlagen, so darf man sich diese nicht entgehen lassen.

Man nennt schlagen, wenn man einen oder zwei seiner Steine auf ein Feld stellt, auf welchem ein Stein des Gegners stand.

Man kann auch, wenn man weitergeht, mit einem einzigen Steine einen oder zwei feindliche schlagen.

Alle geschlagenen Steine kommen aus dem Brett, und der, welchem sie gehören, kann nicht eher weiter spielen, als bis er sie wieder in das Brett gebracht hat.

Von der Art zu spielen.

Jeder muß die geschlagenen Steine in dem Felde wieder in das Brett setzen, in welchem sein Haufen Steine steht oder zu Anfang stand, doch ist dazu nöthig, daß er die Felder frei findet.

Bei dem Wiedereinsetzen zählt man alle Felder, also das, auf welchem der Haufen steht, mit 1. Wer also eine 1 wirft und noch Steine auf seinem Haufen hat, kann nicht einsetzen.

Da die höchsten Augen eines Würfels 6 sind, und man nicht mehr setzen kann, als ein Würfel Augen hat, ist es klar, daß man nur in die Abtheilung einsetzen kann, in welcher der Haufen steht.

Wenn man daher mehrere geschlagene Steine hat, und nur noch ein Feld in der ersten Abtheilung frei ist, fällt es außerordentlich schwer, wieder in das Spiel zu kommen, weil der Gegner, wenn er es irgend kann, den einen Stein bei seinem nächsten Wurfe wieder schlagen wird.

Man muß sich wohl in Acht nehmen, daß man in der Abtheilung, in welche der Gegner einsetzt, einen bloßen Stein giebt, wenn in der eigenen Einsatz-Abtheilung alle Felder durch den Gegner besetzt sind, denn man geräth dadurch in die Gefahr, das Spiel zu verlieren. Dies geschieht nämlich, wenn man durch das Einsetzen des Gegners wirklich geschlagen würde, weil man dadurch ganz außer der Möglichkeit ist, einzusetzen. Dadurch wird die Partie zu Gunsten dessen beendigt, der noch spielen kann, selbst wenn er noch mehrere Steine außer dem Brett hätte, und der Gegner nur einen.

Wie man spielen muß.

Wenn man den Gegner herausgeworfen hat, muß man besonders dahin trachten, geschlossene Bänder zu machen, von dem Haufen Steine des Gegners angefangen, besonders aber sich davor hüten, entfernte Bänder in der gegenüberliegenden Hälfte des Brettes und in der Nähe von dem Kopfe des Gegners zu machen.

Hat man sechs oder selbst sieben geschlossene Bänder, so muß man sie in der Abtheilung von dem Kopfe des Gegners vorwärts führen, die Bänder immer geschlossen behalten, und Steine in der Einsetze-Abtheilung des Gegners einzeln lassen, damit er gezwungen sei, sie zu schlagen.

Wenn der Gegner wieder herein ist, und Euch geschlagen hat, ist er gezwungen, alle die Nummern zu setzen, die er wirft, so daß er allmälig sein Spiel in die Abtheilung Eures Kopfes bringt, während Ihr die Steine vorwärts führt, die er Euch geschlagen hat.

Wenn der Gegner, nachdem er herein ist, noch nicht genug geleert, d. h. sein Spiel in die Abtheilung Eures Kopfes gesetzt hätte, müßt Ihr Euch wieder schlagen lassen; denn während Ihr wieder hereinkommt, und die geschlagenen Steine vorwärts bringt, ist er gezwungen, die Steine seines Kopfes zu spielen, denn so lange Ihr sechs geschlossene Bänder habt, kann er weder Steine von seinem Haufen noch aus der Einsetze-Abtheilung spielen. Er muß daher die andern Steine spielen und in die Abtheilung Eures Kopfes gehen.

Von der einfachsten Partie.

Dieses geschieht zuförderst, wenn man es versteht, und Anfangs viel Bloße setzet, welche der Andere, wo er gern schlägt, und glücklich ist, so lange verfolgt und herausschlägt, daß er darüber einen Band nach dem anderen macht: denn alsdann hat man an seiner eigenen Seite herüber keinen Band, und man verliert das Spiel einzeln. Bemerkt man solches in Zeiten, so kann der Unglückliche sein Spiel einzeln, wenn er an seinem Vortheile zweifelt, oder wohl gar das Spiel doppelt zu verlieren Gefahr läuft, verloren geben. Hat man aber schon ein Band an seiner Seite, so geht dieses ohne des Gegenspielers Willen nicht mehr an, sondern man ist weiter zu spielen verbunden.

Auch wird das Spiel einzeln verloren, wenn der Eine alle seine Steine in dem Theile des Breits an seiner rechten Hand herüber hat, daß er dieselben ausnehmen kann; er muß aber, (wie hernach gemeldet werden soll) ordentlich, nachdem er wirft, herausnehmen und auch setzen. Wer nun am ersten mit der Herausnehmung seiner Steine fertig wird, der hat gewonnen, und der Andere einzeln verloren.

Von der doppelten Partie.

Davon giebt es verschiedene Arten: Eine ist, wenn ich z. B. unglücklich bin, indem mein Gegenpart seine Bänder fest zusammen hat, daß ich über dieselben nicht wegkommen kann, und einen bloßen nach dem andern setzen, auch wohl gar eines oder mehr von meinen Bändern aufbrechen muß; wo nun der Andere mit seinem Hinterhalte die meinen so lange schlägt, bis ich so viel Bloße bekomme, daß ich kein lediges Feld einzuwerfen und darauf zu setzen mehr übrig habe, so verliere ich doppelt, und heiße Jan; (Jean) es muß aber der andere mit allen seinen Bändern aus meinem Einwurforte fortgerückt sein. Er kann auch wohl Bänder in meinem Einwurfplatze haben, und doppelt gewinnen, wo ich z. B. wenn ich auf dem Mahl einen oder mehr Steine stehen habe, 6 bloße kriege, denn als-

dann kann ich auch nicht einwerfen. Es ist aber nicht genug, 6 oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen 6 oder mehr aus dem Brett, und also bloße sein, oder die Merkzeichen in dem Einwerfungsplatze mit seinen eigenen Steinen also besetzt sein, daß man nicht mehr einwerfen könne. Es wird ferner doppelt verloren, wenn der Andere alle seine Steine auf das letzte Ausnehmungsfeld zusammen hinausspielt, nachdem er noch keinen Stein herausgenommen hat. Er muß aber so glücklich sein, daß er weder einen mehr noch weniger wirft, so daß der eine, oder mehr, recht darauf zu stehen kommen, sonst gilt es nicht, und er muß ausnehmen. Diese Art ist jedoch eine der schwierigsten, es wäre denn, daß man seine Bänder schon vorhin gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später als der Andere fertig zu werden sähe, denn wo ich außerdem meine Bänder ohne Ursache brechen würde, und, um doppelt zu gewinnen, aufspielen wollte, würde es gar übel von mir gespielt sein, und ich würde mein Spiel dadurch verderben.

Wenn man nun mit allen seinen Steinen in dem Theile des Bretts an der rechten Hand herüber ist, so nimmt man ordentlich, nachdem man wirft, heraus. Wer zum ersten mit dem Ausnehmen fertig wird, und seine Steine herauskriegt, der hat gewonnen, und das einzelner Weise.

Ehe wir aber von dem Ausnehmen handeln, wollen wir zuvor mit Wenigem erinnern, daß, ob schon verabredet worden, nur mit 5 Bändern zu spielen, man dennoch könne, wo der andere alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, so viel Bänder machen, als man immer will und möglich ist; wie es denn auch gar oft geschieht, daß Derjenige, welcher alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, der Andere muß sich aber wohl vorsehen, daß er behutsam ausnehme.

Von dem Ausnehmen der Steine.

Wenn man alle seine Steine in dem letzten Theile des Brettes hat, so kann man dieselben ausnehmen, und damit zum Ende des Spieles schreiten.

Man nimmt auf folgende Art aus: Wirft man ungleiche Augen, so kann man beide oder einen ausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht so hoch ist, entweder einen oder beide setzen, nachdem es am bequemsten und vortheilhaftesten dünkt. Wirft man zwei gleiche, oder Doubletten, so kann man 4 herausnehmen. Habe ich z. B. 2 Bänder auf den beiden ersten Feldern im Ausnehmungsplatze stehen, und werfe 6 und 5, so kann ich von jedem der beiden Bänder einen herausnehmen, oder ich kann auch von dem ersten Bande den einen Stein herausnehmen, und den andern in die Ecke

oder Hucke setzen. Werfe ich zwei gleiche, nämlich zwei 6, so nehme ich die beiden letzten Bänder, und also vier Steine heraus. Es ist eben nicht nöthig, daß man von dem hintersten allezeit anfange, sondern ich kann, wenn ich z. B. auf dem letzten Merkzeichen 4 Steine stehen habe, (ob schon mehr Bänder oder Steine dahintenstehen) und zwei 1 werfe, die vier Steine ausnehmen; stehen 4 auf dem neben anstehenden Merkzeichen, so kann ich sie alle 4 in die Hucke setzen, oder 2 davon ausnehmen, und die beiden andern in die Ecke setzen; werfe ich aber (wo keine hinten an mehr stehen) zwei 6, zwei 4, zwei 3, zwei 2, so nehme ich sie alle 4 aus.

Hat man 4 Steine auf der ersten Hälfte stehen, und man wirft eine 6, so muß man die 4 Steine herausnehmen; hat man nur einen Band von 2 Steinen darauf stehen, und man trifft eine 6 und eine 5, so kann man die sechs herausnehmen, die 5 aber muß man in die Ecke setzen; es wäre denn, daß man auf dem folgenden Merkzeichen auch was stehen hat, so kann man die 5 davon herausnehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen 2 Bänder stehen, so daß keine Steine darauf stehen, und man wirft zwei 6, so nimmt man die 4 heraus; steht aber noch ein Stein darauf, so muß man doch 4 herausnehmen, und einen blos stehen lassen, man muß aber ausnehmen und setzen, wie man wirft, als z. B. ich hätte die 4 Bänder auf den 4 letztern Merkzeichen stehen, so daß ich einen Stein von denen auf den ersten stehen hätte; würfe ich nun 5 und 6, so müßte ich von dem ersten 2 Steine ausnehmen, und einen blos stehen lassen; würfe ich zwei 6, oder zwei 5, so nehme ich die drei ersten Steine, und noch einen von dem andern Bande, und lasse von dem andern Bande einen bloßen stehen.

Hat man nur 2 Bände übrig von 4 Steinen, welche auf den beiden letzten Merkzeichen stehen, und man wirft zwei 6, zwei 5, zwei 4, zwei 3, oder zwei 2, so nimmt man sie alle 4 aus; wirft man 1 und 2, so kann man 2, von jedem Bande einen, ausnehmen, oder einen ausnehmen und den andern setzen; habe ich einen Band von 2 Steinen auf den dritten, wiederum einen von 2 Steinen auf dem letzten Merkzeichen stehen, und ich werfe 6, 5 oder 4, und dabei eine 1, so kann ich 2 Steine, eine von dem ersten, und den andern von dem letzten Bande ausnehmen, oder ich kann auch von dem letzten Bande einen ausnehmen, und den andern setzen; wo ich aber zwei 6, zwei 5, zwei 4 werfe, nehme ich sie alle 4 heraus.

Romestecq.

Die Etymologie dieses Spieles wird von zwei in demselben vorkommenden Ausdrücken hergeleitet.

Romestecq, etwas schwer zu spielen, ist nicht sehr verbreitet, indeß bei Solchen beliebt, die bei dem Spiele weniger Unterhaltung als Gewinn suchen.

Man spielt es mit 36 Blättern, d. h. vom König bis herab zur Sechse.

Man spielt es zu Zweien, Vieren, oder Sechsen. Ist man zu Sechsen, so sitzen Drei und Drei nebeneinander, und Der, welcher in der Mitte sitzt, läßt den Gegenübersitzenden abheben, um zu sehen, wer geben wird. Wer die höchste Karte zieht, kann entweder selbst mischen oder dem Andern befehlen, es zu thun.

Man behauptet, das Geben sei ein Vortheil, wenn man unter Sechsen spielt; sind nur vier Spieler, so giebt der, welcher das höchste Blatt abhebt; dann ist der sehr im Vortheil, welcher die Vorhand hat, denn der, welcher rechts neben dem Kartengeber sitzt, ist dessen Partner und er theilt ihm sein Spiel mit.

Der, welcher nicht giebt, markirt gewöhnlich; dazu hat er Marken, mit denen er die Points anlegt; in Ermangelung von Marken bedient man sich der Kreide oder Feder.

Die Partie wird gewöhnlich zu 36 Points gespielt, wenn vier Theilnehmer sind, bei zwei oder vier Mitspielern aber nur zu 21; es hängt jedoch von den Spielenden ab, zu wie viel Points sie die Partie spielen wollen.

Der Geber läßt links abheben und giebt rechts herum, Jedem 5 Blätter, entweder zu 2, 2, 1 oder zu 3, 2, oder zu 2, 3; das gilt gleich, nur muß er die ganze Partie hindurch eben so geben, wie er das erste Mal gegeben hat.

Trumpf giebt es nicht, und der Talon bleibt unangerührt auf dem Tische.

Das As ist das höchste Blatt; dann folgt der König, und so fort nach dem gewöhnlichen Werthe; eine höhere Karte kann aber eine niedrigere nur in derselben Farbe stechen; außerdem macht das niedrigere ausgespielte Blatt den Stich, wenn auch höhere Blätter zugeworfen wurden.

Ehe wir weiter gehen, müssen wir einige besondere Ausdrücke dieses Spieles erwähnen.

Es giebt den Wirlif, den Doppelnieger, den Tritsch, das Dorf, die Doppelrome, die Rome und den Stecq.

Wirlik nennt man es, wenn ein Spieler vier As, vier Könige oder überhaupt vier gleiche Blätter in die Hand bekömmt. Der höhere überbietet dabei den niedrigeren, und wer ihn hat, gewinnt die Partie.

Doppelnieger sind zwei As mit zwei Königen, oder zwei As mit zwei andern gleichen Karten, wobei der höhere den niedrigeren schlägt und die Partie gewinnt. Wird er nicht gebissen, d. h. von der Gegenpartei überboten, so gilt er 3 Points.

Tritsch sind 3 As, oder drei andere gleiche Karten in einer Hand. Er gilt 3 Points in der Hand, wenn er nicht gebissen wird.

Die beiden Damen und die beiden Buben von einer Farbe (schwarz oder roth) heißen das Dorf. Ist es eine schwarze Dame und eine rothe, z. B. Pique und Coeur, so müssen die Buben von der gleichen Farbe sein; eben so ist es auch mit den Zehnen und Neunen oder anderen niedrigeren Blättern. Das Dorf zählt dem, der es in der Hand hat, 3 Points.

Doppelrome ist, wenn man zwei As oder zwei Könige in der Hand hat; es zählt 2 Points, und wenn die As oder die Könige nicht gebissen werden, 4 Points.

Rome sind zwei Buben, Zehnen oder niedrigere Karten und gelten 1 Point.

Der Stecq ist eine Marke, die dem zu Gute kömmt, welcher den letzten Stich macht.

Jede Karte, die man ausspielt, und in dem Romesteeq einen besonderen Namen hat, muß bei diesem genannt werden; man muß z. B. sagen: Doppelnieger, Stück vom Doppelnieger; — Doppelrome, Stück vom Doppelrome, und eben so bei den andern Blättern, Stück von dem Kunststück, zu welchem sie gehören.

Spielregeln.

Wer bei dem Geben ein Blatt der Gegenpartei umwirft, wird um 3 Marken gestraft; ist das Blatt für ihn selbst oder seinen Partner, so bekömmt er keine Strafe.

Liegen in dem Talon Blätter verkehrt, und die Gegner bemerken es, so wird der Geber um 3 Points gestraft.

Wer im Laufe des Spieles nicht so giebt, wie das erste Mal, verliert ebenfalls 3 Points.

Wer sechs Blätter statt fünf giebt, verliert 3 Points, zieht eines der 6 Blätter, steckt es in den Talon, und giebt weiter.

Wer vor der Hand spielt, muß das Blatt zurücknehmen, und wird um 3 Points gestraft.

Wer die ausgespielte Farbe verleugnet, verliert die Partie.

Wer eine Angabe zählt ohne sie zu haben, verliert die Partie, wenn es bemerkt wird.

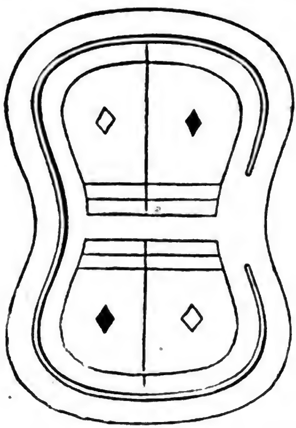
Wer mit mehr oder weniger als 5 Karten spielt, verliert die Partie.

Wer falsch markirt, verliert die Partie.

Rouge-et-noir.

Dieses Spiel, welches auch trente et quarante genannt wird, erfordert 312 Karten, d. h. sechs vollständige, untereinandergemischte Whistspiele.

Die hier folgende Figur stellt die Tafel zu dem Rouge-et-noir vor.



Es wird mit einem Banquier und einem Croupier gespielt, die einander gegenübersitzen; die Zahl der Pointeure ist unbeschränkt.

Da in der Karte zwei Farben sind, die rothe und die schwarze, stellt man auf den Teppich, der den Tisch bedeckt, zwei Cartons, einen rothen und einen schwarzen.

Jeder Pointeur wählt sich einen der Cartons und setzt in denselben eine beliebige Summe. Dann mischt der Banquier die Karten, und vertheilt sie unter die verschiedenen Pointeure, um sie nochmals zu mischen. Dann mischt er sie selbst zum letzten Male, und läßt abheben. Hierauf ruft er: Le jeu est fait, und zieht eine Karte ab, die er offen mitten auf den Tisch legt, indem er sagt: noir.

Die Karten stets in der linken Hand behaltend, fährt er fort, sie einzeln abzuziehen und nebeneinander auf den Tisch so zu legen, bis die Points, die sie zusammen zählen, nicht über vierzig und nicht unter einunddreißig betragen.

Darauf legt der Banquier für rouge eben so eine Reihe Karten auf den Tisch.

Diese beiden Reihen zusammen bilden einen Abzug. Wenn beide Reihen die gleiche Anzahl Augen enthalten, sagt der Banquier: après! was ein doublet (Ständer) bildet.

Die Figuren gelten zehn Points, die andern Karten so viel, als Augen haben, und das As entweder eins oder elf, wie man will.

Indem der Banquier die Karten abzieht, nennt er sowohl diese als die Augen; z. B. Dame — zehn; As, eins — elf; — Achte, — acht, neunzehn; — Sieben, sieben, sechsundzwanzig; — Fünf, — fünf, einunddreißig.

Wenn die Augen der schwarzen Farbe näher an einunddreißig sind, als die der rothen, gewinnen die Pointeure, welche auf die schwarze Farbe gesetzt haben, ihren gemachten Satz einfach, und der Banquier verkündet dies, indem er sagt: Le rouge perd. Er zieht hierauf Alles ein, was in dem rothen Carton steht, und bezahlt das in dem schwarzen Stehende.

So ist es umgekehrt, wenn rouge gewinnt.

Bei gleichen Augen beider Farben verliert und gewinnt keine, ausgenommen wenn beide Farben 31 haben; in diesem Falle zieht der Banquier die Hälfte von dem ein, was in beiden Cartons steht.

Dieser Vortheil wird auf 5 Procent berechnet.

Wahrscheinlichkeiten des Spieles.

Von den zehn Augen zwischen 30 und 40 kommen einige leichter, als die andern. So können z. B. 40 nur durch eine Figur gemacht werden. Also:

Die Zahl 40 bildet sich, wenn die letzte Karte ist — .	10.
Die Zahl 39	9 und 10.
Die Zahl 38	8, 9 und 10.
Die Zahl 37	7, 8, 9 und 10.
Die Zahl 36	6, 7, 8, 9 und 10.
Die Zahl 35	5, 6, 7, 8, 9 und 10.
Die Zahl 34	4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10.
Die Zahl 33	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10.
Die Zahl 32 . . .	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10.
Die Zahl 31 . . .	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10.

Nach der mathematischen Regel, der sie unterworfen sind, kommen die Zahlen:

31 —	13	Mal.
32 —	12	⸗
33 —	11	⸗
34 —	10	⸗
35 —	9	⸗
36 —	8	⸗
37 —	7	⸗
38 —	6	⸗
39 —	5	⸗
40 —	4	⸗
Summa	85	Mal.

Da nun zwei dieser Augenzahlen zu einem Abzuge erforderlich sind, sieht man, daß wenn man die hier angegebenen Verhältnißzahlen mit sich selbst multiplizirt, der Ständer oder das plié

31	und	31	erfolgt . . .	169	Mal.
32	⸗	32	⸗ . . .	144	⸗
33	⸗	33	⸗ . . .	121	⸗
34	⸗	34	⸗ . . .	100	⸗
35	⸗	35	⸗ . . .	81	⸗
36	⸗	36	⸗ . . .	64	⸗
37	⸗	37	⸗ . . .	49	⸗
38	⸗	38	⸗ . . .	36	⸗
39	⸗	39	⸗ . . .	25	⸗
40	⸗	40	⸗ . . .	16	⸗
			Summa	805	Mal.

In dem Rouge-et-noir giebt es keine falsche Taille.

Wenn der Banquier falsch zählt, können alle Pointeure, da sie mit ihm zählen, den Irrthum sogleich verbessern, und ist eine Karte zu viel abgezogen, so wird sie zu dem nächsten Abzuge verwendet.

Von zwei Karten, die zufällig zugleich herabfallen, nimmt man stets die zuerst, welche in dem Talon obenauf lag.

Der Banquier kann sich nicht dagegen schützen, daß seine Bank gesprengt wird, indeß hängt es von ihm ab, für jeden einzelnen Pointeur einen höchsten Satz zu bestimmen.

Roulette.

Das Roulette ist eine Erfindung der berüchtigten Pariser Spielhäuser. Dem Prinzipe nach ist dabei keine andere Betrügerei möglich, als die, welche in den Vortheilen des Banquiers liegt, die ungeheuer sind, und bei weitem größer, als bei irgend einem anderen bekannten Spiele. Man machte freilich einige Versuche, entweder durch die Stellung der Tafel, oder sonst auf eine andere Weise zu betrügen, allein der Erfolg war oft ein ganz entgegengesetzter, als der erwartete.

Ein Betrüger ließ eine Roulette-Scheibe anfertigen, auf welcher die Felder der einen Farbe größer waren, als die der andern, so daß die Spieler, welche im Geheimniß waren, d. h. die Griechen, einen bedeutenden Vortheil hatten.

Das Roulette so wie das Rouge-et-noir, welche vor 1830 in Paris in so großer Gunst standen, sind aus ihrem Vaterlande Frankreich durch die strengen Strafen, welche das Gesetz vom 18. Juli 1836 gegen sie verordnet, verbannt worden, und haben sich nach Baden-Baden, Homburg und einige andere Orte Deutschlands geflüchtet.

Diese Spiele waren in die Hände von Wucherern gegeben, welche dadurch ein ungeheures Vermögen auf die ärgerlichste Weise erwarben. Es ist freilich wahr, daß sie der Stadt Paris dafür 5 oder 6 Millionen jährlich gewährten. Außerdem fand der König, so lange die Restauration dauerte, jeden Morgen auf dem Camine seines Schlafzimmers zwei Rollen, jede 1000 Francs in Gold enthaltend. Man erzählt sich, daß Ludwig XVIII.

mit diesem Gelde gewöhnlich einem seiner Vertrauten ein Geschenk machte. Eines Morgens zählte die schöne Gräfin Dü C.... in einer dieser Rollen nur 48 Goldstücke statt 50, und rief aus: „Ach, Sire, wie man Ew. Majestät bestiehlt!"

„Ei, Madame," antwortete der König, „der König von Frankreich leistet Spitzbuben darin Beistand, Lastträger zu bestehlen."

Wie viele unserer Zeitgenossen, Franzosen nicht nur, sondern auch Ausländer aller Nationen, sahen in dem Palais=Royal in der Gallerie Valois, die funkelnden Nummern 113 und 154 strahlen, welche noch jetzt mit ihrer Flammenschrift in gar manches Gedächtniß eingegraben sind.

Nie übte eine Sirenenstimme einen verlockenderen Einfluß, als diese Feuerzahlen.

Im Namen der Moral sind die öffentlichen Spiele unterdrückt worden. Man glaubte, wenn sie nicht mehr beständen, würde das Geschlecht der Spieler aussterben, und in nicht gar langer Zeit die Geschichte allein noch von ihnen sprechen.

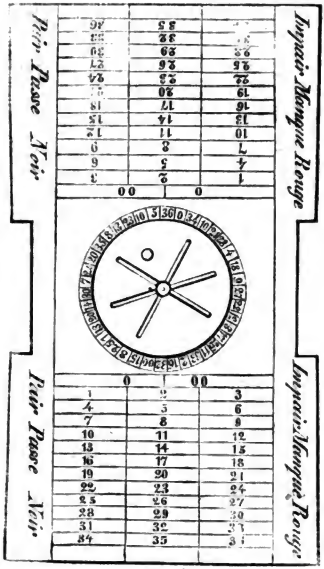
Die Absicht war löblich, doch das Resultat nicht so günstig, als man erwartet hatte. Was man täglich, und in verschiedenen Ländern, durch die gerichtlichen Urtheile erfährt, beweist dies: Für ein öffentliches Spielhaus, das geschlossen wurde, haben sich hundert geheime Spielspelunken aufgethan, und wenn die Polizei wirklich einen dieser Spielorte entdeckt und unterdrückt, so entstehen dafür augenblicklich zehn neue grüne Tische. Das ist die fortwährende Geschichte von der Hydra mit den hundert Köpfen.

Bei den öffentlichen Spielbanken konnte man zwar verlieren, aber es geschah doch auf eine ehrliche Weise; man hatte sich über die Vortheile des Banquiers nach gewissen Regeln verständigt; der Spieler, der ein Opfer seiner Leidenschaft wurde, hatte nicht neben seiner Reue noch das peinigende Bewußtsein, bestohlen worden zu sein.

Indem der französische Staat auf das Monopol der Spielerlaubniß verzichtete, hat er eine Einnahme=Quelle verloren, welche Baden=Baden und Homburg im Auslande, sowie eine verbotene Industrie im Inlande an sich rissen.

Wir wollen übrigens den gethanen Schritt nicht tadeln, sondern nur eine Wahrheit constatiren.

Zu dem Spiele gehört eine Tafel von der hier folgenden Gestalt.



Rechts und links von einer großen Tafel sind 38 Zahlen aufgeschrieben, nämlich eine einfache und eine doppelte Null, und die Zahlen 1 bis 36; sie stehen in drei Reihen, wie man aus der Abbildung sieht, und darüber die einfache und die doppelte Null. Neben den Zahlen befinden sich der Länge nach herunter drei Abtheilungen, in denen auf der einen Seite steht: impair, manque, rouge, und auf der andern pair, passe, noir.

In der Mitte der Tafel befindet sich eine Scheibe, die in einem erhöhten Rande beweglich ist, und welche der Banquier oder der Croupier dreht, der die Auszahlungen macht und das Spiel leitet. Der obere Theil der Scheibe zeigt die 36 Nummern, die Null und die Doppelnull, bunt untereinander in kleine Fächer oder Abtheilungen geschrieben, die durch dünne und niedrige Scheidewände von einander getrennt sind. In diese Fächer fällt, sobald sie in ihrem Laufe matt wird, eine kleine Kugel von Elfenbein, die der Banquier zugleich mit der untern Scheibe, und in entgegengesetzter Richtung, in dem obern Rande in Bewegung setzt.

Die Nummer des Faches, in welchem die Kugel zuletzt liegen bleibt, ist die Gewinnummer, und entscheidet über das Loos der Spieler. Wäre es z. B. die 5, welche roth ist, so haben alle Spieler gewonnen, welche die

5, rouge, impair oder manque besetzt haben, alle die andern dagegen verloren.

Im Roulette kann man sein Geld auf verschiedene Arten setzen.

Hat man auf eine einzelne Nummer gesetzt, und diese kömmt heraus, so bekömmt man 36 Mal seinen Satz ausbezahlt; 18 Mal, wenn man zwischen zwei Nummern setzte, 12 Mal auf drei, 9 Mal auf den Mittelpunkt zwischen vier Nummern, und 6 Mal auf 6 Nummern.

Man darf sein Geld eben so auf Null oder auf Doppelnull setzen, wie auf die andern Zahlen.

Wir müssen bemerken, daß der Spieler zwanzig Fälle des Gewinnes gegen, und nur achtzehn für sich hat, weil die einfache und die doppelte Null zum Vortheil des Banquiers sind.

Wenn man auf die 12 Nummern einer Colonne setzt, und man gewinnt, so bekömmt man seinen Satz doppelt; man kann auch auf zwei Colonnen spielen, aber dann bekömmt man nur die Hälfte seines Satzes.

Man setzt sein Geld auch noch auf eine der sechs Abtheilungen: pair, impair, passe, manque, rouge oder noir, und wenn man da gewinnt, bekömmt man den doppelten Satz.

Von allen Hasardspielen ist das Roulette unbedingt das ungünstigste für die Pointeurs, denn der Vortheil des Banquiers beträgt ungefähr 8 Procent bei 1 Nummer.

$6^1/_3$	bei	12	Nrn.	der	Colonne.
5	⸗	2	⸗	⸗	⸗
$6^1/_3$	⸗	3	⸗	⸗	⸗
7	⸗	4	⸗	⸗	⸗
7	⸗	6	⸗	⸗	⸗

5 ⸗ passe, pair, manque, impair, rouge und noir.

Folglich steht es für den Pointeur zum Nachtheil bei

dem	1.	dieser	Fälle	wie	37	zu	1,
⸗	2.	⸗	⸗	⸗	13	⸗	6,
⸗	3.	⸗	⸗	⸗	18	⸗	1,
⸗	4.	⸗	⸗	⸗	$12^2/_3$	⸗	1,
⸗	5.	⸗	⸗	⸗	17	⸗	2,
⸗	6.	⸗	⸗	⸗	16	⸗	3,
⸗	7.	⸗	⸗	⸗	10	⸗	9.

Der Gewinn des Banquiers steigert sich aber noch mehr, als wir es hier angaben, dadurch, daß der Satz des Pointeurs mit zu der Bezahlung gerechnet wird, daß er ihn also

statt	36	nur	35	Mal	erhält
"	18	"	17	"	"
"	12	"	11	"	"
"	9	"	8	"	"
"	6	"	5	"	"

Der Pointeur büßt also bei diesen Bezahlungen noch $^1/_{36}$ — $^2/_{36}$ — $^3/_{36}$ — $^4/_{36}$ und $^6/_{36}$ ein.

Nach dieser Berechnung ist es offenbar, daß ein Pointeur wahrhaft Feind seines Geldes sein muß, wenn er auf Nummern spielt, weil er hier die wenigste Aussicht auf Gewinn hat. Und dennoch werden eben die Nummern von leidenschaftlichen Spielern am meisten gespielt, weil es für die Gewinnsucht gar zu verlockend ist, auf ein Mal seinen Satz 35 Mal zu erhalten, und weil die einzelnen Beispiele unerhörten Glückes, die sich dann und wann zeigen, viele Spieler verblenden, die sich entweder nicht die Mühe nehmen, die Wahrscheinlichkeiten zu berechnen, oder nicht die nöthigen Fähigkeiten dazu besitzen.

Die größte Wahrscheinlichkeit des Gewinnes hat man auf die sogenannten chancen, nämlich rouge, pair, passe etc.

Die schnelle Entscheidung des Spieles, die beständige Aufregung, in welcher man dabei bleibt, sammeln gewöhnlich einen großen Kreis leidenschaftlichen Spieler um die Tafel des Roulette; aber aus eben diesen Gründen ist es auch, ganz abgesehen von den ungeheuren Vortheilen des Banquiers, für den Spieler, der sich nicht zu beherrschen weiß, außerordentlich gefährlich.

Schach, Schachspiel.

Das älteste, bekannteste und verbreitetste Spiel. Es dürfte auf dem ganzen Erdboden kein Fleck gefunden werden, wo nicht mit dem Menschen und der Civilisation dieses erhabene und geistreiche Spiel eingekehrt wäre. Wir beugen vor dem erleuchteten Geiste des Erfinders dieses wunderbaren Spieles, unsre Kniee, und verehren in ihm einen der größten Wohlthäter der Menschheit; denn dieses Spiel hat Tausenden von Unglücklichen und Leidenden im Kerker und auf dem Krankenlager, Trost und Linderung gebracht. Wir selbst haben in vielen Nächten, wo Gram und Kummer den Schlaf verscheuchten, uns mit diesem Spiele, — der Erde und ihren Leiden entrückt. Das Schachspiel wird leben, so lange es Menschen giebt, und jeder Vater sollte es seinen Söhnen lehren und empfehlen, damit das Spiel in der Familie heimischer würde, und so die Kartenspiele immer mehr verdrängte. —

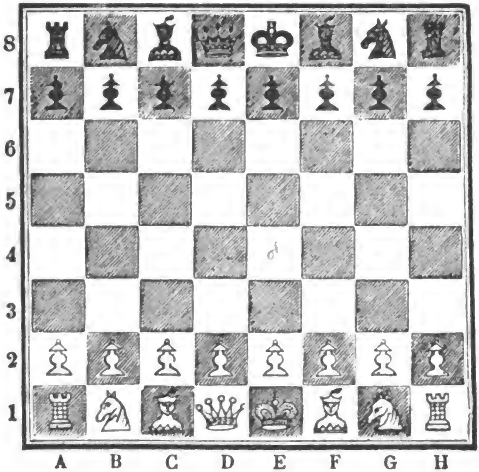
Unsre Aufgabe, das Spiel zu lehren, ist eine gewiß schwere, und so oft es auch schon versucht worden ist, so ist doch selten oder nie die Aufgabe gelöst worden. Schach kann nicht gelehrt, es muß erlernt und studirt werden; darum werden wir einen Weg einschlagen, der dem Anfänger Muth und Lust, und selbst dem Kenner einigen Genuß gewähren und machen soll. — Wir werden kurz das Brett mit seinen 32 Steinen, die Regeln und Gebräuche beschreiben, und dann durch praktische Spiele, von den ersten Anfängen bis zu den Schachkünstlern hinauf, zeigen, wie gespielt werden muß, und warum diese Partie unregelmäßig, jene regelmäßig, diese Gambit und jene piano giuco benannt wird. Es sollen die verschiedenen Spielarten durch meisterhafte Partieen vertreten sein. So wird der Anfänger rasch und leicht das Spiel begreifen und lieben lernen, und der Kenner an diesen Musterpartien sich erfreuen.

Das Schachbrett enthält 64 Felder mit 32 Figuren, wovon 16 weiß und 16 schwarz zum Unterschied sein müssen. Die 16 Figuren von beiden Farben heißen: Der König, die Königin, 2 Thürme, 2 Springer, 2 Läufer und 8 Bauern, macht 16 Stück. Die Aufstellung ist hier im Bilde gezeigt, und mit dem Anfang eines jeden Spiels muß das Brett und die Steine so stehen, wie hier das Bild es zeigt [1]).

---

1) Eine große Erleichterung ist es, wenn man die 64 Felder seines Schachbretts, mit der üblichen Bezeichnung notirt; nämlich mit a1 bis a8

Lager der Schwarzen.



Lager der Weißen.

Die allgemeinen Regeln sind:

1) Die Spieler müssen stets zur linken Seite ein schwarzes Feld des Schachbretts haben.

2) Die weiße Dame steht stets an der linken Seite des Königs, und die schwarze Dame an der rechten Seite des Königs.

3) Der Auszug wird durchs Loos bestimmt; dann ist es Sitte, daß mit jeder neuen Partie gewechselt wird.

4) Wer, im Spiele begriffen, einen Stein ergriffen hat, muß damit ziehen — piéce touchée, piéce jouée. — Wir empfehlen diese Regel dringend und rathen Jedermann, unverbrüchlich daran zu halten; nur der wird ein guter und denkender Schachspieler, der fest auf diese Regel besteht und sie selbst übt. —

---

und sofort von h1 bis h8. Beim Nachspielen der Musterpartien kömmt die Bezeichnung sehr zu Statten. —

5) Wenn ein Spieler aber eine Figur berührt hat, mit der er nicht ziehen kann oder darf, so muß er mit dem König ziehen, und sollte darüber die Partie verloren gehen.

6) Ein geschehener Zug darf nicht zurückgenommen werden, d. h. wenn der Spieler den Zug gemacht und die Hand von dem Steine weggenommen hat, so gilt der Zug.

7) Anfänger des Schachspiels leben in dem Wahne, jede Partie müsse von beiden Seiten mit 2 Zügen auf einmal begonnen werden; das ist unrichtig und gegen die Consequenzen dieses Spiels. Jeder Spieler hat vom Beginne der Partie an nur einen Zug zu machen. Ausnahmen kommen nur dann vor, wenn stärkere Spieler ein oder zwei Züge v o r geben. —

8) Remis — unentschieden — heißt d i e Partie, wo keiner matt setzen kann.

9) Roi dépouillié nennt man den Spieler, der von allen Steinen entblößt, nur den König hat. Viele Schachspieler meinen Roi dépouillié sei so gut wie Remis; das ist ein Irrthum, kann der Gegner den blanken König matt setzen, so hat er die Partie gewonnen.

10) Patt nennt man die Lage, wo ein Spieler so fest gerannt ist, daß er mit keinem Steine mehr ziehen kann, und der König nur noch in's Schach ziehen könnte. Dann ist er Patt und die Partie so gut wie Remis.

11) Rochiren heißt mit dem König 2 Schritte rechts oder links gehen und den Thurm vor den König stellen. Es ist dieses das einzige Mal, wo der König 2 Schritte thun kann. Rochiren kann man nur, wenn weder der König noch der Thurm, mit dem rochirt werden soll, sich von ihrem Platz bewegt haben; auch muß die Seite, nach der rochirt werden soll, frei sein. Man kann nicht rochiren, wenn der König oder der Thurm ein Feld passiren muß, welches vom Gegner beherrscht wird. Die strenge Regel erfordert, daß wenn ein Spieler rochiren wollte und sein Gegner hinderte ihn auf diese Weise, daß er dann mit dem Könige einen Schritt thun muß, und somit die Rochade überhaupt verliert. Wenn dem Könige auch mehrere Male Schach geboten worden ist, und man hat das Schach mit Bauer oder Offizier gedeckt, so kann später immer noch rochirt werden. Es gab früher mehrere Arten zu rochiren; jetzt gilt nur diese eine Art. Selbst in England, Frankreich und Italien rochirt man auf diese Weise.

12) Schach wird nur dem König geboten; man kann auch der Königin Schach oder gardée sagen, aber Gesetz ist's nicht.

13) Jeder Bauer kann das erste Mal zwei Schritte machen, selbst wenn er einen feindlichen Bauer zu passiren hat; doch hat der Gegner das Recht einen solchen Bauer en passant zu nehmen.

14) Ein Bauer, der bis zur letzten Linie vorrückt, wird Offizier und zwar Königin, selbst wenn die erste Königin noch nicht geschlagen ist. Dann spielt man mit 2 Königinnen. Wird ausgemacht: nur mit einer Königin zu spielen, so wählt der, welcher einen Bauer in die letzte Linie glücklich bugsirt hat, einen Offizier nach freier Wahl: Thurm, Springer oder Läufer. Es versteht sich von selbst, daß man nur einen solchen Offizier wählen kann, der bereits im Kampfe verloren gegangen ist — da es in Deutschland nicht Sitte ist, mit 3 Thürmen, 3 Springern oder 3 Läufern zu spielen. Der Fall aber, daß man einen Bauer in die letzte Linie brächte, ohne selbst einen Offizier getauscht oder verloren zu haben, dürfte nie, oder doch nur äußerst selten vorkommen. Passirte es Jemandem, was bei Anfängern nur möglich ist, dann bliebe der Bauer so lange im feindlichen Lager stehen, bis ein Offizier verloren ginge; jetzt erst avançirt er zum Offizier, selbst zur Königin, wenn diese getauscht würde oder verloren ginge. —

Ueber den Gang der Figuren fügen wir noch Nachstehendes bei:

1) Die Königin ist die mächtigste Figur; sie herrscht über alle Felder des Schachbretts nach allen Richtungen, vorwärts, seitwärts und rückwärts. Steht sie z. B. auf d5, so reicht ihre Gewalt bis d8 und zurück bis d1; rechts bis h5 und links bis a5; ebenso übereck bis a8 und g8, und in solchen Richtungen zurück bis a2 und h1. Sie vereinigt die Eigenschaften des Thurms und des Läufers in sich.

2) Die Thürme gehen und schlagen in gerader Richtung vor- und rückwärts, rechts, links, über das ganze Brett. Ein Thurm auf e4 herrscht bis e8 und e1, und seitwärts bis a4 und h4. Nächst der Königin sind die Thürme, weil ihre Wirksamkeit sowohl auf weiße, wie auch auf schwarze Felder sich erstreckt, die mächtigsten Steine.

3) Die Springer haben einen eigenthümlichen Gang: sie springen nämlich über das nächste Feld, es mag besetzt oder nicht besetzt sein, hinweg, seitwärts auf das nächste Feld von entgegengesetzter Farbe; also einen rechten Winkel bildend von weiß auf schwarz, und von schwarz

wieder auf weiß. Z. B. von g1 auf f3; von g8 auf f6. Ein Springer auf e4, beherrscht auf einmal 8 Felder: f2, d2, c3, c5, d6, f6, g5, g3.

4) Die Läufer gehen in diagonaler Richtung vor- und rückwärts, auf den Feldern derjenigen Farbe, welche sie mit Beginn der Partie eingenommen haben. Da von den beiden Läufern der eine die schwarzen, der andere die weißen Felder beherrscht, so haben sie davon die Benennung schwarzer und weißer Läufer. Stände nun der Läufer auf e4, so wäre es ein weißer, und er beherrscht die Felder nach a8 und h7 aufwärts, und b1 und h1 zurück. Ein Läufer auf d4, ein schwarzer, beherrscht die Felder bis nach a7 und h8, und zurück bis a1 und g1. —

5) Die Bauern gehen gerade aus, dürfen weder rück- noch seitwärts, sondern nur schrittweise, von einem Felde zum nächstfolgenden, vorrücken. Nur, wie bereits gesagt, kann der Bauer das erste Mal von seinem Lager aus zwei Schritte vorrücken.

Wir werden nun, wie im Eingange gesagt wurde, zu den verschiedenen Spielarten übergehen, und empfehlen allen denen, welche gründlich Schach spielen lernen wollen, die verschiedenen Spielanfänge sowohl, wie die darauf folgenden Muster-Partien aufmerksam nachzuspielen und gründlich zu studiren.

A. Regelmäßige Spielanfänge.

1. Königs-Läuferspiel*).

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	7.	L c1—e3	L g4—f3
2.	L f1—c4	L f8—c5	8.	D e2—f3	L c5—b6
3.	D d1—e2	S g8—f6	9.	S c3—d5	S f6—d5
4.	S g1—f3	d7—d6	10.	L c4—d5	K o—o
5.	d2—d3	S b8—c6	11.	K o—o	S c6—b4
6.	S b1—c3	L c8—g4	12.	L d5—b3	c7—c6

*) K bedeutet König. D Dame oder Königin. T Thurm. S Springer. L Läufer. o—o Rochade für weiß nach rechts; o—o—o nach links. o—o für schwarz nach links; o—o—o nach rechts. : nimmt. * Schach. † Schachmatt.

2. Königin-Läuferspiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	7.	c4—d5	c5—d4
2.	L c1—f4	L c8—f5	8.	D a4—d4	e6—e5
3.	e2—e3	e7—e6	9.	D d4—h4*	L f8—e7
4.	c2—c4	c7—c5	10.	D h4—g3	L f5—g6
5.	L f4—b8	D d8—b8	11.	h2—h4	h7—h5
6.	D d1—a4*	K e8—d8	12.	S b1—c3	S g8—f6

3. Springerspiel.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	7.	L c1—e3	L b6—e3
2.	S g1—f3	S g8—f6	8.	f2—e3	o—o
3.	L f1—c4	S b8—c6	9.	o—o	d7—d6
4.	d2—d3	L f8—c5	10.	a2—a4	L c8—e6
5.	c2—c3	a7—a6	11.	L c4—e6	f7—e6
6.	b2—b4	L c5—b6	12.	S b1—d2	b7—b5

B. Unregelmäßige Spielanfänge.

1. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	S b1—c3	d7—d5
2.	d2—d4	L c8—f5
3.	L c1—f4	e7—e6
4.	e2—e3	L f8—d6
5.	L f4—d6	c7—d6
6.	L f1—d3	S g8—e7

2. Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	c2—c4	e7—e5
2.	e2—e4	L f8—c5
3.	S g1—f3	S b8—c6
4.	a2—a3	d7—d6
5.	b2—b4	L c5—b6
6.	L c1—b2	L c8—g4

Ganze Spiele.

1. Klassischer Angriff im Läuferspiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	L f1—c4	L f8—c5
3.	c2—c3	S b8—c6
4.	S g1—e2	S g8—f6
5.	d2—d3	K rochirt
6.	K rochirt	d7—d6
7.	b2—b4	L c5—b6
8.	L c4—b3	L c8—e6
9.	L b3—c2	S f6—e8
10.	a2—a4	a7—a6
11.	K g1—h1	f7—f5
12.	f2—f4	f5—e4
13.	f4—e5	T f8—f1*
14.	D d1—f1	S c6—e5
15.	d3—d4	S e5—c4
16.	L c2—e4	d6—d5
17.	L e4—d3	S c4—d6
18.	S e2—g3	S e8—f6
19.	L c1—g5	h7—h6
20.	L g5—f6	D d8—f6
21.	D f1—f6	g7—f6
22.	S b1—d2	T a8—e8
23.	S d2—f3	c7—c6
24.	S f3—h4	L b6—d8
25.	T a1—f1	L e6—f7
26.	S g3—f5	S d6—f5

3\. S. Oder c7—c6. Siehe I. Veränderung.

5\. S. Anstatt dessen S f6—g4, so wäre die Folge gewesen:

6\. W. d3—d4 / S. e5—d4, 7. c3—d4 / D d8—f6, 8. L c1—e3 / S g4—e3, 9. f2—e3 / —.

Auch hätte W. im 8. Zuge ohne Gefahr rochiren können.

9\. W. Der Doppelbauer, welchen der Gegner erhalten hätte, wenn dessen Läufer geschlagen wäre, würde seinem Spiele nicht nachtheilig gewesen sein, weil das Mittelspiel der Bauern dadurch verstärkt und dem T f8 eine freie Wirkungslinie eröffnet wäre.

10\. S. Auch hätte a7—a5 gespielt werden können.

13\. W. Ungeachtet der Vereinzelung des Bauern wäre d3—e4 doch besser gespielt.

14\. S. Oder e4—d3. Die Folge hätte sein können:

	15.	16.	17.	18.	19.
W.	L c2—d3	L d3—c2	S e2—d4	K h1—h2	K h2—g1
S.	S c6—e5	S e5—g4	S g4—h2	D d8—h4*	L b6—d4*

	20.
W.	c3—d4
S.	D h4—d4*

21\. W. Dadurch werden die feindlichen Bauern aufgerissen. Ueberdies wird in Folge des Abtausches auch Zeit gewonnen, die noch im Lager zurückgebliebenen Offiziere herauszubringen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
27.	S h4—f5	h6—h5	38.	L d5—c4	h5—h4
28.	h2—h3	L f7—g6	39.	d4—d5	L d8—c7
29.	T f1—d1	L g6—f5	40.	K h1—g1	L c7—g3
30.	L d3—f5	T e8—e3	41.	K g1—f1	f6—f5
31.	T d1—c1	K g8—g7	42.	K f1—e2	K g7—f6
32.	L f5—c8	a6—a5	43.	K e2—d3	K f6—e5
33.	L c8—b7	a5—b4	44.	L c4—b3	f5—f4
34.	c3—b4	T e3—b3	45.	K d3—e2	L e3—h2
35.	L b7—c6	T b3—b4	46.	K e2—f3	L h2—g3
36.	L c6—d5	T b4—a4	47.	K f3—g4	K e5—d6
37.	T c1—c4	T a4—c4	48.	K g4—f5	L g3—h2

28. W. Um dem Könige nöthigen Falls einen Ausweg zu bahnen.

29. W. Um hernach mittelst des Zuges: S f5—d6, Thurm und Läufer zugleich anzugreifen.

29. S. Um es zu hindern.

48. Da der Schwarze nicht zu bewegen ist, die Deckung der B B f4 und h4 mittelst seines Läufers, oder die Position seines Königs, wodurch er den B d5 am Fortrücken hindert, aufzugeben, so bleibt das Spiel unentschieden.

I. Veränderung.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
3.	— —	c7—c6	10.	L b3—c2	d7—d6
4.	d2—d4	e5—d4	11.	S e2—g3	b7—b5
5.	c3—d4	L c5—b6	12.	a2—a3	L a5—b6
6.	L c4—b3	S g8—f6	13.	L c1—e3	S f6—e8
7.	S b1—c3	K rochirt	14.	f2—f4	L c8—e6
8.	S g1—e2	L b6—a5	15.	D d1—d2	d6—d5
9.	K rochirt	D d8—e7	16.	f4—f5	L e6—d7

5. S. Um ein gleiches Spiel zu bekommen, konnte auch L c5—b4* erwiedert werden.

8. S. Ein indirecter Angriff auf den B e4.

14. S. Auf f7—f5 folgte der Gegenzug e4—e5.

15. S. Stärker wäre der Zug f7—f6 gewesen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
17.	e4—e5	S e8—c7	21.	T f1—f6	S c7—e6
18.	f5—f6	D e7—d8	22.	D d2—d3	L b6—d4*
19.	f6—g7	K g8—g7	23.	K g1—h1	L d4—e5
20.	L e3—h6*	K g7—g8	24.	D d3—h7	

---

17. S. Oder f7—f6.
18. S. Oder g7—f6.
19. S. Anstatt dessen T f8—e8, so wäre die Folge:

		20.	21.	22.	23.	24.	25.
1	W.	S g3—h5	S h5—f6*	T f1—f4	T f4—f5	T f5—h5	
	S.	D d8—h4	K g8—g7	D h4—g5	D g5—h4		
2	W.					S f6—e8*	L e3—g5
	S.				L d7—f5	K g7—f8	
3	W.		S h5—f6*	e5—f6	D d2—d3	g7—f8	D d3—h7
	S.	T e8—e6	T e6—f6	S c7—e6	S e6—f8	K g8—f8	

23. S. Durch S e6—g5, und nachdem dieser vom Läufer genommen, durch L d7—f5 hätte das Spiel noch um einige Züge verlängert werden können.

---

2. Gambit des Königsspringer.

Weiß: Hr. Kieseritzky. Schwarz: Hr. Chamouillet.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	13.	D d1—d3	S d7—b6
2.	f2—f4	e5 f4:	14.	L c4—b3	L f8—g7
3.	S g1—f3	g7—g5	15.	T h1—e1	c7—c6
4.	h2—h4	g5—g4	16.	a2—a4	a7—a5
5.	S f3—e5	h7—h5	17.	S c3—d1	T h7—h8
6.	L f1—c4	T h8—h7	18.	c2—c4	L c8—e6
7.	d2—d4	d7—d6	19.	L c1—d2	K e8—f8:
8.	S e5—d3	f4—f3	20.	L d2—c3	d6—d5
9.	g2—g3	S g8—f6	21.	e4—d5:	L e6—f5
10.	S b1—c3	S b8—c6	22.	D d3—d2	c6—d5:
11.	S d3—f4	S c6—e7	23.	c4—d5:	L g7—h6
12.	K e1—f2	S f6—d7	24.	T e1—e5	D d8—d6

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
25.	L c3—a5:[1]	L h6—f4:	30.	c5—b6:	e5—f4:
26.	g3—f4:	T a8—a5:	31.	a4—a5	K f8—g7
27.	D d2—a5:	f7—f6			
28.	D a5—c5	D d6—e5:			
29.	d4—c5:	f6—e5:			

Herr Kieseritzky giebt die Partie auf.[2]

---

1) Diesem Fehlzuge schreibt Hr. Kieseritzky den Verlust seiner Partie zu; statt dessen S d1—e3 würde nach seiner Meinung die Partie gewonnen haben.

2) Nachdem Hr. Kieseritzky die Partie aufgegeben hatte, forderten zwei der stärksten Pariser Schachspieler, die Hrn. Calvi und Devinck, welche das weiße Spiel übernahmen, den Herrn Chamouillet auf, die Partie gegen sie weiter zu spielen. Die neue Herausforderung ward angenommen; es erfolgten die vier Züge:

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
32.	a5—a6	b7—a6:	34.	L b3—c4	T h8—e8
33.	b6—b7	S e7—g6	33.	L c4—b5	

worauf Herr Chamouillet den Weißen ein Matt in neun Zügen ankündigte. Nachdem seine Herren Gegner sich von der Richtigkeit der Sache überzeugt hatten, wurde dieser interessante Wettkampf aufgehoben. Jene neun Züge aber, von der hier verzeichneten Position aus, waren folgende:

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	g4—g3*	K f2—f3:	6.	T e1—a1:	b7—b8D
2.	L f5—g4*	K f3—g2	7.	T a1—f1:*	S e3—f1:
3.	S g6—h4:	K g2—g1	8.	S h4—f3*	K g1—h1
4.	T e8—e1*	L h5—f1	9.	g3—g2†	
5.	L g4—h3	S d1—e3			

---

3. Giuoco piano.

Weiß: Hr. C. R. S. Schwarz: Hr. L. Bledow.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	6.	c3—d4:	L c5—b6
2.	S g1—f3	S b8—c6	7.	h2—h3	S g8—f6
3.	L f1—c4	L f8—c5	8.	S b1—c3	h7—h6
4.	c2—c3	d7—d6	9.	o—o	o—o
5.	d2—d4	e5—d4.	10.	a2—a3	S f6—e4:[1]

---

1) Schwarz benutzt den günstigen Moment, das Centrum der Weißen zu sprengen.

	Weiß.	Schwarz.
11.	S c3—e4:	d6—d5
12.	L c4—d5:	D d8—d5
13.	T f1—e1	S c6—d4
14.	K g1—h1	c7—c6
15.	S e4—c3 [2]	D d5—d8
16.	L c1—e3	S d4—f3:
17.	D d1—f3:	L b6—e3:
18.	T e1—e3:	D d8—c7
19.	T a1—e1	L c8—e6
20.	T e3—e5	T a8—d8
21.	D f3—e3	D c7—b6
22.	D e3—b6:	a7—b6:
23.	S c3—a4	T d8—a8
24.	T e5—e4	T a8—a6
25.	S a4—c3	T f8—d8
26.	K h1—h2	b6—b5
27.	f2—f4	T a6—a8
28.	T e4—e5	L e6—c4
29.	S c3—e4	K g8—f8
30.	S e4—c3	T d8—d2
31.	S c3—e4	T d2—b2:
32.	S e4—c5	g7—g6

Hr. C. R. S. giebt die Partie auf.

2) Hätte Weiß mit dem Läufer den Bauer b6 geschlagen, so würde Schwarz Springer d4—b3 gezogen und eine Figur erobert haben.

4. Giuoco piano.

Weiß: Otto Wigand. Schwarz: Graf Vitzthum.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	g1—f3	b8—c6
3.	f1—c4	d7—d6
4.	d2—d4	e5—d4
5.	c2—c3	d4—c3
6.	b1—c3	c8—e6
7.	c4—e6	f7—e6
8.	c1—g5	f8—e7
9.	g5—e3	e7—f6
10.	d1—b3	d8—d7
11.	a1—d1	f6—c3
12.	b2—c3	g8—e7
13.	b3—b7	o—o
14.	o—o	e6—e5
15.	b7—b1	f8—f3
16.	g2—f3	d7—h3
17.	d1—d3	e7—g6
18.	e3—g5	a8—b8
19.	b1—d1	g6—f4
20.	g5—f4	e5—f4
21.	g1—h1	c6—e5
22.	f1—g1	b8—b2
23.	d3—d6	h3—f3*
24.	d1—f3	e5—f3
25.	d6—d8*	g8—f7
26.	d8—d7*	f7—f6
27.	g1—g7	S. verloren.

4. S. Dadurch entsteht die Stellung des schottischen Gambits, mit der, nach unserer Meinung, übeln Vertheidigung d7—d6.

5. Gambit der Dame.

Weiß: Bristol. Schwarz: Hr. Staunton.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	d2—d4	d7—d5	21.	L c5—b6:	a7—b6
2.	c2—c4	d5—c4:	22.	f4—f5	T a8—a4
3.	e2—e3	e7—e5	23.	f5—g6:	h7—g6:
4.	L f1—c4:	e5—d4	24.	L g4—f3	S d5—f4
5.	e3—d4:	S g8—f6	25.	D e2—e3	b6—b5
6.	S g1—f3	L f8—b4*	26.	T d1—d7	D h4—g5
7.	S b1—c3	o—o	27.	K g1—h1	D g5—e5:
8.	o—o	L c8—g4	28.	D e3—e5:	T e8—e5:
9.	L c1—e3	S b8—c6	29.	T d7—b7:	T a4—c4
10.	L c4—e2	S f6—d5	30.	h2—h3	S f4—d3
11.	D d1—c2	L g4—h5	31.	L f3—d1	T c4—f4
12.	a2—a3	L b4—a5	32.	T f1—f4:	S d3—f4:
13.	S f3—e5	S d5—c3:	33.	L d1—f3	S f4—d5
14.	L e2—h5:	S c6—e5:	34.	T b7—b8*	K g8—g7
15.	d4—e5:	S c3—d5	35.	K h1—h2	K g7—f6
16.	L e3—c5	T f8—e8	36.	b2—b3	S d5—e7
17.	f2—f4	c7—c6	37.	a3—a4	b5—a4:
18.	T a1—d1	D d8—h4	38.	b3—a4:	T e5—a5
19.	D c2—e2	g7—g6		Remis.	
20.	L h5—g4	L a5—b6			

6. Läufergambit.

Weiß: Hr. Harrwitz. Schwarz: Hr. Anderssen.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	g2—g4	f4—g3:
2.	f2—f4	e5—f4:	11.	L c1—g5	f7—f6
3.	L f1—c4	D d8—h4*	12.	e5—f6:	g7—f6:
4.	K e1—f1	L f8—c5	13.	S f3—e5	o—o
5.	d2—d4	L c5—b6	14.	D d1—h5:	f6—g5:*
6.	S g1—f3	D h4—e7	15.	S d5—f6*	K g8—g7
7.	S b1—c3	S g8—f6	16.	D h5—h7:*	K g7—f6:
8.	e4—e5	S f6—h5	17.	S e5—g4†	
9.	S c3—d5	D e7—d8			

7. Evans Gambit.

Weiß: Hr. Kossak. Schwarz: Hr. Dufresne.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	11.	8 f3—g5	S c6—e5
2.	S g1—f3	S b8—c6	12.	D d1—h5	h7—h6
3.	L f1—c4	L f8—c5	13.	f2—f4	L c3—a1:
4.	b2—b4	L c5—b4	14.	f4—e5:	D d8—e7
5.	c2—c3	L b4—a5	15.	S g5—f7:	D e7—c5*
6.	o—o	S g8—f6	16.	K g1—h1	D c5—d5:
7.	d2—d4	o—o	17.	S f7—h6:*	K g8—h7
8.	d4—e5	S f6—e4:	18.	S h6—f5*	K h7—g8
9.	L c4—d5	S e4—c3:	19.	8 f5—e7†	
10.	S b1—c3:	L a5—c3:			

5. S. Besser als c5, weil Schwarz den folgenden Zug S g—f6 thun wollte; indifferent dagegen, wenn er die Absicht gehabt hätte, den Läufer auf b5 zu bringen.
7. S. Zu früh; wir würden d7—d5 vorgezogen haben.
11. W. Von hier ab bis zu Ende führt Weiß sein Spiel meisterhaft, und man erkennt Bledow's Schüler gegenüber einem gewiß nicht zu verachtenden Gegner.

8. Springerspiel.

Schwarz: Hr. Falkbeer. Weiß: Hr. Dufresne.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	e7—e5	e2—e4	6.	L f8—d6	L c1—f4
2.	S g8—f6	S b1—c3	7.	L c8—f5	L f1—c4
3.	c7—c6	S g1—f3	8.	o—o	o—o
4.	d7—d5	S f3—e5:	9.	D d8—c7	f2—f3
5.	d5—e4:	d2—d4	10.	e4—f3:	T f1—f3:

3. S. Diesen Zug hat Ponziani 1782, Seite 114, und nach ihm Lewis ausgeführt.
3. W. Statt dieses Zuges mußte d2—d4 oder f2—f4 folgen.
9. W. Ein schöner Zug.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
11.	S b8—d7	S e4—f7:	21.	S d7—f6	T a1—f1
12.	L d6—f4:	S f7—h6*	22.	S f6—e4	T f1—f3
13.	K g8—h8	S h6—f5	23.	S e4—g3*	T f3—g3:
14.	L f4—h2⁑	K g1—h1	24.	D h4—g3:	S h3—f2
15.	S f6—g4	S f5—h4	25.	D g3—h4*	S f2—h3
16.	S g4—f2*	T f3—f2	26.	T a8—e8	L c4—f1
17.	T f8—f2:	S c3—e4	27.	T e8—e1	c2—c3
18.	D c7—f4	S e4—f2:	28.	D h4—g3	
19,	D f4—h4:	S f2—h3		Weiß giebt die Partie auf.	
20.	L h2—c7	D d1—g1			

---

18. S. Schwarz spielt ganz richtig, indem er hier die bereits gewonnene Qualität wieder hingiebt, und dadurch den starken Angriff der Dame d1 nach h5 verhindert.

9. Zwei-Springerspiel im Nachzuge.

Schwarz: Hr. Anderssen. Weiß: Hr. Falkbeer.

	Schwarz.	Weiß.		Schwarz.	Weiß.
1.	e7—e5	e2—e4	15.	f5—f4	S a4—c3
2.	S g8—f6	S b1—c3	16.	L c8—e6	e4—e5
3.	L f8—c5	S g1—f3	17.	T f8—f5	e5—d6
4.	S f6—g4	d2—d4	18.	D e7—f7	d6—c7:
5.	e5—d4:	S c3—a4	19.	T a8—e8	S c3—b5
6.	L c5—b4*	L c1—d2	20.	c5—c4	D d3—c4:
7.	D d8—e7	L f1—d3	21.	L e6—c4:	T e1—e8⁑
8.	L b4—d2⁑	D d1—d2:	22.	D f7—e8:	S b5—d6
9.	S b8—c6	o—o	23.	T f5—f8	S d6—e8:
10.	d7—d6	L d3—b5	24.	T f8—e8:	T a1—d1
11.	o—o	L b5—c6:	25.	L c4—a6	b2—b4
12.	b7—c6:	D d2—d4:	26,	L a6—c8	T d1—d8
13.	c6—c5	D d4—d3	27.	K g8—f8	h2—h3
14.	f7—f5	T f1—e1	28.	S g4—f6	S f3—d4

---

20. W. Ein sehr geistreicher Zug.

Schwarz.	Weiß.	Schwarz.	Weiß.
29. K f8—f7	h4—h5	36. S g4—e3*	K h3—h4
30. g7—g5	a2—a4	37. S e3—g2*	K h4—g5
31. g5—g4	a4—a5	38. T e1—e5*	K g5—h6
32. T e8—e1*	K g1—h2	39. L c8—g4	S d4—f5
33. S f6—e4	h3—g4:	40. T e5—e6*	K g6—g5
34. S e4—f2:	g2—g3	41. T e6—g6†	
35. S f2—g4⁝	K h2—h3		

38. W. Am besten.
39. W. Das Opfer des Thurmes durch T d8—f8* konnte allein das Matt aufhalten.
40. W. Nimmt der König den Bauer, so erfolgt das Matt in 2 Zügen.

10. Französische Partie.

Weiß: Hr. Lowe. Schwarz: Hr. Wyvil.

Weiß.	Schwarz.	Weiß.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e6	17. L e3—h6	f7—f6
2. c2—c4	c7—c5	18. S f3—h4	f5—f4
3. S b1—c3	S b8—c6	19. L h6—g7:	D e7—g7:
4. f2—f4	S g8—h6	20. K g1—h2	D g7—h6
5. S g1—f3	g7—g6	21. S h4—f3	K g8—h8
6. L f1—e2	L f8—g7	22. S e2—g1	T f8—g8
7. o—o	a7—a6	23. D d2—f2	T b8—b7
8. d2—d3	T a8—b8	24. S f3—h4	T g8—g3
9. h2—h3	d7—d6	25. L d1—f3	T b7—g7
10. L c1—e3	o—o	26. L f3—c6:	D h6—h4:
11. D d1—d2	D d8—e7	27. L c6—f3	T g7—g6
12. f4—f5	S h6—f5:	28. L f3—e4	T g6—h6
13. e4—f5:	g6—f5:	28. S g1—e2	D h4—h3⁝
14. T a1—e1	b7—b5	Schwarz giebt im nächsten Zuge Matt.	
15. L e2—d1	b5—b4		
16. S c3—e2	e6—e5		

11. Schottisches Gambit.

Weiß: Hr. Anderssen. Schwarz: Hr. Horwitz.

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	17.	S b1—c3	L d4—c3:
2.	S g1—f3	S b8—c6	18.	b2—c3:	T a8—d8
3.	d2—d4	e5—d4:	19.	c3—c4	c7—c6
4.	L f1—c4	L f8—c5	20.	c4—d5:	c6—d5:
5.	o—o	d7—d6	21.	L c1—e3	b7—6b
6.	c2—c3	L c8—g4	22.	T a1—c1	D h4—e7
7.	D d1—b3	L g4—f3:	23.	T c1—c6	g7—g6
8.	L c4—f7⁑	K e8—f8	24.	K g1—h1	T g8—g7
9.	L f7—g8:	T h8—g8:	25.	T f1—c1	K f8—g8
10.	g2—f3:	S c6—e5	26.	L e3—d4	S e4—d2
11.	c3—d4:	L c5—d4:	27.	D f3—c3	S d2—c4
12.	f3—f4	S e5—g4	28.	e5—e6	D e7—b7
13.	D b3—g3	S g4—f6	29.	L d4—g7:	D b7—c6:
14.	D g3—g2	d6—d5	30.	D c3—f6	D c6—c7
15.	e4—e5	S f6—e4	31.	e6—e7	Schwarz giebt
16.	D g2—f3	D d8—h4			die Partie auf.

14. W. Besser D g3—f3

16. W. Die Dame ist nicht nur wegen Entwickelung des Springers, sondern auch wegen des drohenden Zuges g7—g5 genöthigt, das Feld f3 einzunehmen, auf welches sie gleich hätte gehen sollen.

---

12. Gambit des Cunningham.

Weiß: Hr. v. Bilguer. Schwarz: Hr. M . . . .

	Weiß.	Schwarz.		Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5	7.	K g1—h1	d7—d6
2.	f2—f4	e5—f4:	8.	L c4—f7⁑	K e8—f7:
3.	S g1—f3	L f8—e7	9.	S f3—h4⁑	S g8—f6
4.	L f1—c4	L e7—h4*			
5.	g2—g3	f4—g3:			
6.	o—o	g3—h2⁑			

10. d2—d4, gäbe Weiß 10. D d1 nach h5* Schach, so zieht Schwarz am besten 10. K f7—g8.

	Weiß.	Schwarz.
10.	— —	L c8—h3
11.	T f1—f3	L h3—g4,

besser würde Schwarz den Läufer durch D d8—d7 decken.

	Weiß.	Schwarz.
12.	T f3—f6⁑	D d8—f6:
13.	D d1—g4:	D f6—f1*
14.	K h1—h2:	D f1—c1:
15.	S b1—c3	D c1—a1
16.	D g4—f5*	K f7—e8,

der König konnte auch nach e7 gehen.

	Weiß.	Schwarz.
16.	— —	K f7—e7
17.	S c3—d5*	K e7—d8
18.	D f5—g5*	K d8—c8,
19.	D g5—g7:	S b8—a6
20.	D g7—h8⁑	K c8—d7

21. D h8—a8: und muß gewinnen.

13. Gambit des Allgaier.

Weiß: Hr. Kieseritzky. Schwarz: Hr. Calvi.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	S g1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	S f3—e5	h7—h5
6.	L f1—c4	T h8—h7
7.	d2—d4	d7—d6
8.	S e5—d3	f4—f3
9.	g2—g3	c7—c6
10.	S d3—f4	S g8—e7
11.	S b1—c3	S b8—d7

12. K e1—f2. Es pflegt in diesen Spielen noch vortheilhafter zu sein, mit dem Könige nach c1 zu rochiren.

	Weiß.	Schwarz.
12.	— —	T h7—h8
13.	D d1—d3	L f8—g7
14.	L c1—d2	K e8—f8
15.	T a1—e1	D d8—b6
16.	L d2—e3	D b6—c7
17.	L c4—e6	b7—b5
18.	b2—b4	S d7—b6
19.	L e6—b3	a7—a5
20.	a2—a3	a5—a4
21.	L b3—a2	L c8—b7
22.	e4—e5	d6—d5
23.	e5—e6	L b7—c8
24.	L e3—c1	D c7—d6
25.	e6—f7:	K f8—f7:
26.	S c3—e4	D d6—c7
27.	S e4—g5*	K f7—g8,
28.	T e1—e7:	D c7—e7:
29.	T h1—e1	D e7—f6
30.	T e1—e8*	L g7—f8
31.	S f4—g6	L c8—f5
32.	D d3—f5:	D f6—f5:
33.	S g6—e7*	K g8—g7
34.	S e7—f5⁑	K g7—f6
35.	T e8—e6*	K f6—f5:

36. L a2—b1 und giebt nachher Matt.

14. Gambit des Muzio.

Weiß: Hr. Cochrane. Schwarz: Hr. Staunton.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	S g1—f3	g7—g5
4.	L f1—c4	g5—g4
5.	d2—d4	g4—f3:
6.	D d1—f3:	d7—d5
7.	L c4—d5:	c7—c6
8.	L d5—f7 ⁑	K e8—f7:
9.	o—o	L f8—h6,

die Chronicle bemerkt hier richtig, daß Schwarz den Damenbauern nehmen konnte.

	Weiß.	Schwarz.
10.	L c1—f4:	L h6—f4:
11.	D f3—f4 ⁑	S g8—f6
12.	e4—e5	T h8—g8
13.	D f4—h4	K f7—e8
14.	T f1—f6:	L c8—g4
15.	D h4—f2	S b8—d7
16.	T f6—f4	c6—c5
17.	S b1—c3	S d7—b6
18.	S c3—e4	L g4—e6
19.	S e4—f6*	K e8—e7
20.	D f2—h4	T g8—g6
21.	d4—d5	S b6—d5:
22.	S f6—d5 ⁑	und Weiß gewinnt.

---

15. Aus dem Londoner Schachturnier.

Weiß: Hr. Horwitz. Schwarz: Hr. Szén.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e2—e4	c7—c5
2.	f2—f4	e7—e6
3.	S g1—f3	d7—d5
4.	e4—e5	S b8—c6
5.	L f1—e2	S g8—h6
6.	0—0	L f8—e7
7.	b2—b3	0—0
8.	c2—c3	L c8—d7
9.	L e2—d3	f7—f6
10.	L d3—c2	T a8—c8
11.	D d1—e2	D d8—c7
12.	L c1—a3	f6—e5:
13.	f4—e5:	L d7—e8
14.	D e2—e3	S h6—g4
15.	D e3—e2	S g4—e5:
16.	S f3—e5:	T f8—f1 †
17.	K g1—f1:	D c7—e5:
18.	D e2—e5:	S c6—e5:
19.	d2—d4	S e5—g4
20.	K f1—g1	L e7—f8
21.	L c2—d1	S g4—e3
22.	S b1—d2	c5—d4:
23.	L a3—f8:	d4—c3:
24.	L f8—a3	c3—d2:
25.	K g1—f2	S e3—c2:
26.	L d1—c2:	T c8—c2:
27.	K f2—e3	L e8—h5
28.	T a1—f1	h7—h6

Weiß giebt die Partie auf.

Scat.

Unter den neuern Spielen ist wohl keines so beliebt und so weit verbreitet, als das Scat, welches man jetzt an allen öffentlichen Orten spielen sieht, und das selbst in höhere Gesellschaftszirkel bereits Eingang zu finden scheint.

Ueber die Erfindung des Spieles giebt es verschiedene Versionen, von denen uns die glaubhafteste die zu sein scheint, welche eine Monographie des Scats angiebt, die vor einigen Jahren in der Schnuphasesche Buchhandlung in Altenburg erschien und die wir hier angeben, da es bei den Spielen keineswegs uninteressant ist, ihren historischen Ursprung zu kennen.

„Ein Ackerbürger in Altenburg gab seine Pferde zuweilen zu Lohnfuhren. Sein Kutscher, welcher Reisende in eine Stadt des sächsischen Erzgebirges gefahren hatte, war auf dem Rückwege Abends in einem Dorfe des erzgebirgischen Kreises eingekehrt, hatte da die Bauern ein ihm unbekanntes Spiel unter dem Namen Schaafkopf spielen sehen und sich zuletzt selbst darein gemischt. Kaum in Altenburg angekommen, berichtet er seinem Herrn, einem leidenschaftlichen Kartenspieler, das so eben Gesagte. Dieser läßt sogleich einen seiner Nachbarn rufen, um mit ihm und dem Kutscher das Spiel zu versuchen.

Am Abend desselben Tages tritt er in eine geschlossene Gesellschaft, und ruft schon beim Eintreten mit stolzer Miene: Ein neues Spiel, meine Herrn!" Sogleich umringen ihn alle Anwesende, höchst begierig, den neuen Ankömmling kennen zu lernen, es wird sogleich eine Karte gebracht und der Ueberlieferer des Spieles fängt nach vorläufiger Erklärung an, es mit zwei gegenwärtigen Mitgliedern, (worunter der Verfasser der erwähnten Monographie) zu spielen.

Die Neuheit, die, wie bekannt, immer etwas Anziehendes hat und der Geschmack, den man an dem Spiele selbst fand, machten, daß es bald zu den täglichen Unterhaltungen gehörte und von dieser Gesellschaft aus sich nicht nur in der Stadt, sondern auch in den Umgebungen derselben verbreitete."

Dies also ist die erste Entstehung des Scat, welches wir sonach als einen Abkömmling des jetzt noch sehr beliebten Schaafkopf bezeichnen müssen, von dem es sich jedoch nach und nach immer mehr entfernte.

Das Scat war anfangs sehr einfach, wurde aber nach und nach immer mannigfaltiger, bis es zuletzt die jetzige, allgemein verbreitete Gestalt annahm. Als der Sitz aller dieser allmäligen Verbesserungen und Variatio-

nen wird ebenfalls Altenburg bezeichnet, von wo es allem Anscheine nach erst in der jetzigen, vervollkommneten Gestalt weitere Verbreitung gefunden hat.

Scat wird mit der deutschen Karte gespielt. Es nehmen daran 3 Spieler Theil und wenn es auch ganz üblich ist, daß 4, 5 und sogar 6 Personen zusammen Scat spielen, so sind doch davon immer nur 3 zu gleicher Zeit bei dem Spiele beschäftigt.

Es wird wie gewöhnlich um die Plätze gezogen.

Wer Eicheln hat, ist erster Kartengeber. Er läßt rechts abheben, legt die obersten beiden Blätter, den Scat, (eine Benennung, die dem Tarok entnommen ist) verdeckt vor sich auf den Tisch, und giebt dann links herum Jedem 10 Blätter, entweder in 4 Würfen, zu 3, 2, 3, 2 oder in drei Würfen, zu 4, 3, 3.

Oft spielt man es auch so, daß der Kartengeber den Scat beliebig legen kann, das heißt aber immer nur nach einem vollständigen Wurfe an alle drei Mitspieler.

Bei 4 Theilnehmern bekömmt der Kartengeber selbst keine Karten, sondern nur die 3 Uebrigen.

Bei 5 Spielern erhalten der Erste, Zweite und Vorletzte die Karten und eben so auch bei 6 Theilnehmern.

Spielen 7 zusammen, so erhalten der Dritte, Fünfte und Siebente die Karten. Während diese mit dem Spiele beschäftigt sind, erhalten mit einem zweiten Spiele der Vierte, Sechste und Erste von dem Zweiten Karten, mit denen sie sogleich ein neues Spiel beginnen, wenn Jene das ihrige beendigt haben. Auf ähnliche Weise geht das Spiel ununterbrochen fort, indem der Kartengeber immer dem Zweiten, Vierten und Sechsten, von sich an gerechnet, die Karten giebt.

In der Mitte des Tisches, oder um den Raum nicht zu beengen, an der Seite, steht ein kleiner Teller oder eine Tasse, auf welche der Verlust gethan wird, entweder von dem einen Spieler, der ein angesagtes Spiel verliert, oder von allen Uebrigen, wenn das angesagte Spiel gewonnen wird.

Gewinn und Verlust trifft, wie groß auch die Anzahl der Spieler sei, die ebenfalls mit, die für den Augenblick nicht beschäftigt sind.

Die beste Farbe ist immer Eicheln; dann folgt Grün, dann Roth und zuletzt Schellen; Trumpf ist die Farbe, in welcher das angesagte Spiel gemacht wird, immerwährende Trumpfe sind indeß die vier sogenannten Wenzel, d. h. die Unter der vier verschiedenen Farben, in derselben Reihenfolge, die wir für die Farben angegeben haben. Die übrigen Karten folgen so: Daus, Zehne, König, Neune, Achte, Sieben.

Das Daus zählt 11 Augen, die Zehne 10, der König 4, der Ober 3, der Unter 2, ganz ohne Rücksicht darauf, daß er als Trumpf einen höheren Werth hat.

Im reinen Scat giebt es nur zwei Spiele: Frage und Solo.

Die Vorhand sagt zuerst an, und kann dabei von jeder Nachhand durch die Farbe überboten werden, die Frage in der höchsten Farbe durch ein Solo in der niedrigsten und dieses wieder durch jede höhere Farbe.

Wer durch Frage oder Solo in einer höhern Farbe überboten wird, kann als Vorhand das Spiel selbst behalten.

Man darf sowohl Frage als Solo in einer h ö h e r e n als der zuerst gebotenen Farbe ansagen, weil das erste Angebot eigentlich nur eine Steigerung des Preises ist, doch in einer niedrigeren darf nicht gespielt werden.

Wer die Farbe behielt, nimmt die zwei Blätter des Scates zu den seinigen und legt dafür zweie wieder weg.

Ist Solo angesagt, so bleibt der Scat zwar liegen, zählt aber eben so, wie bei der Frage, für den Spieler.

Um das Spiel zu gewinnen, muß der, welcher es ansagte, aus seinen Stichen 61 Augen zählen. Von 61 bis 89 zählt das Spiel einfach; über 89 doppelt, was man S c h n e i d e r werden für die Verlierer nennt. Macht der Spieler alle Stiche, so macht er s c h w a r z, was vierfach, zuweilen jedoch auch sechsfach bezahlt wird.

Eben so bezahlt der Spieler einfach, wenn er zwischen 60 und 31 Augen macht, S c h n e i d e r wenn er weniger als 31 hat, und s c h w a r z, wenn er g a r keinen Stich bekömmt.

Die Frage in Schellen wird mit einer Marke, in Roth mit 2, in Grün mit 3 und in Eicheln mit 4 Marken bezahlt. Für Solo wird das Doppelte der Frage und gewöhnlich noch, gleichviel in welcher Farbe, 2 Marken besonderes Honorar, als Vergütung für den früher von dem Geber gesetzten Stamm bezahlt. Die Farbe, in welcher gespielt wird, ist die Trumpffarbe, mit welcher alle andern Blätter überstochen werden können. Man muß jedoch, wenn man die gespielte Farbe hat, bekennen, kann aber, wenn man sie nicht hat nach Belieben mit Trumpf stechen oder ein beliebiges Blatt zuwerfen.

Man spielt auch zuweilen mit Matadors, was jedoch nur ein bloßer Zusatz ist und wodurch der Gang des Spieles nicht im Geringsten verändert wird. Der erste Matador ist der Eichelnunter, auf welchen die andern Wenzel und die andern Karten der Trumpffarbe in der oben angeführten Ordnung folgen. Der Spieler erhält den Preis der Matadors, sowohl wenn er sie selbst hat, als wenn sie die Gegner haben, und bezahlt sie

diesen, wenn er das Spiel verliert. Es werden so viel Matadors bezahlt, als sich vom Eichelnunter an Trumpfkarten in ununterbrochener Reihe zusammenfinden. Der Spieler hat nur einen Matador, wenn er nebst dem Eichelnunter nicht den Grünunter hat, und nur 2, wenn er nebst dem Eicheln- und Grünunter nicht den Rothunter hat u. s. w. Wenn sie der Spieler nicht hat, so werden die, welche beide Gegner zusammen haben, sowohl bei dem Gewinne als Verluste des Spieles bezahlt. Der, welcher Solo in Schellen verliert, bezahlt den Preis des Spieles und der Matadors doppelt, erhält aber nur das Einfache, wenn er es gewinnt. Der Preis eines Matadors ist in der Frage wie im Solo gewöhnlich der der Frage. An manchen Orten werden jedoch beim Solo die Matadors nach dem Preise dieser Spielart bezahlt. Ein anderer Zusatz, der den Gang des Spieles eben so wenig ändert, sind die Schäfchen. Es sind diese nichts Anderes, als die Matadors, mit dem Unterschiede, daß das oder die Schäfchen immer an den bezahlt werden, der sie hat, er sei Spieler oder nicht. Hat der Spieler zum Beispiel ein, zwei oder mehrere Schäfchen, so werden sie, wenn er das Spiel verliert, von dem Preise des Verlustes abgerechnet und im entgegengesetzten Falle wird ihm außer dem Preise des Spieles der Betrag der Schäfchen noch besonders bezahlt. Hat er mehr Schäfchen, als der Betrag des Verlustes ausmacht, so wird ihm nach Abzug desselben das Uebrige herausgezahlt. Hat der Spieler kein Schäfchen, so wird ihm von den Gegnern, die kein Schäfchen haben, der Preis des Spieles und der Schäfchen bezahlt und er gleicht sich dann mit dem, der ein oder mehrere Schäfchen hat, aus, giebt ihm entweder nach Abzug des Gewinnpreises den Ueberschuß heraus oder erhält von ihm, wenn das Spiel mehr beträgt, als den Werth des einen oder mehrerer Schäfchen, nach Abzug dieses Werthes das Uebrige.

Der Preis der Schäfchen ist in allen Farben der nämliche und hängt von gemeinschaftlicher Uebereinkunft ab. Gewöhnlich ist derselbe dem Doppelten des Preises der Schellenfrage gleich. Bei Solo gehört dem Spieler das im Scate Befindliche, was in die Schäfchen einschlägt.

Man spielt auch mit Matadors und Schäfchen zugleich, doch ist diese Art zu spielen weniger gebräuchlich, weil die Rechnung zu complicirt ist.

Seit einigen Jahren hat man in einigen Gegenden zwei Spielarten, Null und Grand eingeschoben, die dem eigentlichen Wesen des Scatspieles, das schon durch sich selbst so vieles Interesse gewährt, ganz fremd sind. Die erste dieser Spielarten besteht darin, keinen Stich zu machen, die zweite, die zum Gewinnen nothwendige Anzahl Augen zu machen, ohne eine bestimmte Farbe zu nennen. Man spielt Fragnull, Nullsolo und Null ouvert und eben so Fraggrand, Grandsolo und Grand tout.

In der meiningenschen Grafschaft Camburg hat man noch zwei andere Variationen eingeflickt, Uno, bei welchem der Spieler sich blos zu einem Stiche, und Duo, bei welchem er sich blos zu zwei Stichen anheischig macht.

Es würde zu weitläufig werden, es hieße sogar den edeln Scat herabwürdigen, wenn man das Verhältniß dieser Eindringlinge zu den gewöhnlichen Spielarten desselben und die Art sie zu spielen auseinander setzen wollte. Gleicht der so verballhornte Scat nicht einem Staatskleide, auf welches allerhand bunte Flecke gesetzt worden sind? Zur Ehre Altenburgs, welches den Scat zu dem gemacht hat, was er jetzt ist, sei es gesagt, daß sich weder in der Stadt noch auf dem Lande solche Mißbräuche eingeschlichen haben.

Spielregeln lassen sich kaum angeben, da die Combinationen so mannichfaltig sind und das Spiel, wenn es gut gespielt werden soll, eines der schwersten aller bekannten Spiele ist, so daß nur ein wahres Spielgenie immer das Rechte trifft. Man kann daher mit Recht annehmen, daß von 100 Scatspielern höchstens 3 bis 4 es in der höchsten Vollkommenheit spielen, daß die eine Hälfte der Uebrigen es leidlich und die andere mehr oder weniger schlecht spielt.

Ein Haupterforderniß, um nicht im Finstern zu tappen, ist, die 11 Trümpfe und die Augen zu zählen. Da beides zusammen sehr anstrengend ist, so ist es gewöhnlich erlaubt, die Augen aus den eignen Stichen nachzuzählen.

Man suche den Spieler in den Trümpfen zu schwächen und spiele deshalb die stärkste Farbe an. Es ist gefährlich, besonders wenn der Spieler zuletzt sitzt und man keinen gewissen Stich in der Hand hat, den Singleton im Anfange zu spielen, weil man ihm dann gewöhnlich in eine starke Farbe spielt und leicht Gefahr läuft, Schneider oder Schwarz zu werden. Hat der Spieler schon eine Farbe gestochen, so ist es gerathen, das Daus und die Zehne von einer andern Farbe zu spielen, weil der Spieler selten in zwei Farben Renonce ist. Hat man keine Trümpfe, so muß man die großen Zähler, um sie einwerfen zu können, nicht zwecklos gefährden. Einen großen Vortheil gewährt es, den Spieler immer in die Mitte zu bringen. Der Spieler muß durch Fordern die Trümpfe herauszubringen suchen, damit ihm seine Zählblätter nicht gestochen werden können, doch muß er, wo möglich, so fordern, daß keine Trümpfe, auf welche eingeworfen werden könnte, sitzen bleiben. Hat er ein Spiel, welches ohne bedeutende Trümpfe aus großen Zählblättern besteht, so darf er, wenn er die Vorhand nicht hat, nicht fordern, sondern muß seine Zählblätter mitnehmen, damit sie ihm im Laufe des Spieles, wenn einer der Gegner Gelegenheit fände, die Farbe

dieser Zählblätter abzuwerfen, nicht gestochen werden können. Auch legt er in diesem Falle gewöhnlich große Zählblätter, zumal wenn er mehrere Karten von derselben Farbe hat, in den Scat. Ein As darf jedoch nicht in den Scat gelegt werden. Wollte man übrigens alle die Feinheiten angeben, die in diesem Spiele angewendet werden können, so müßte man ein ganzes Buch schreiben.

Schaafkopf.

Ein Spiel, welches seines ordinären Namens ungeachtet in vielen Gegenden, namentlich in Norddeutschland, und unter den niedern Ständen, sehr verbreitet ist.

Außer dem trivialen, aber jedenfalls bekanntesten Namen hat es auch noch andere, noblere Benennungen: Societäts-, Conversations-, Denunciations-Spiel. Diesen letzten, in neuester Zeit sehr verdächtig gewordenen Namen hat es daher, weil bei einigen der sehr verschiedenen Spielarten des Schaafskopfes sowohl die Farbe als die Anzahl der Trümpfe angegeben werden müssen.

Den Namen Schaafkopf erhielt es nach einer Hypothese, die wir indeß nicht vertreten wollen, davon, daß man häufig den Gebrauch hat, die Striche, welche zur Beendigung einer Partie erforderlich sind, nicht, wie bei andern Spielen üblich ist, grade nebeneinander anzuschreiben, |||||| — sondern in allerhand phantastischen Figuren, wie denn das Spiel überhaupt mehr der Unterhaltung als des Gewinnes wegen, und meistens nur zu gemeinschaftlicher Bezahlung des consumirten Bieres, gespielt wird. Da mag denn ein Witzkopf wohl den Strichen, welche den Verlust der Gegner bezeichneten, die Gestalt eines Kopfes mit zwei Hörnern gegeben, und dieser Witz so viel Beifall gefunden haben, daß er allgemeinere Verbreitung fand; wenigstens ist es allgemein üblich, die gewonnenen Partien Kopf zu nennen, und sie nicht durch einen Strich, sondern durch eine kopfähnliche Figur zu bezeichnen.

Die Zahl der Striche, die zu einem Kopfe gehören, hängt von der Verabredung ab; gewöhnlich machen 8 Striche einen Kopf, in einigen Gegenden jedoch auch 9.

Das Spiel selbst ist indeß keineswegs so einfältig, daß es deshalb seinen Namen verdiente, denn wenn auch nicht sehr schwer, so ist es doch

auch keineswegs ganz leicht zu spielen, sondern erfordert immer eine gewisse Aufmerksamkeit.

Schaafkopf wird auf viele verschiedene Arten gespielt, die wir hier näher angeben wollen.

Schaafkopf unter Vieren.

(Mit einem Spiele Karten.)

Die erste und ursprüngliche Art des Schaafkopfs spielen vier Personen mit einer vollen Karte von 32 Blättern.

Die vier Spieler ziehen um die Plätze, mit vier Blättern von zwei Farben. Die beiden Blätter von gleicher Farbe spielen zusammen. Wer das As zog, giebt an und wählt den Platz; sein Partner setzt sich ihm gegenüber, die Gegner, wie sie wollen, zur Seite.

Jeder bekömmt 8 Blätter, zu 4 und 4.

Die vier Unter heißen Wenzel, und sind immer die höchsten Trümpfe, welche Farbe auch dazu ernannt wird. Der Eichelnunter ist der höchste Wenzel, Grün der zweite, Roth der dritte und der Schellen der vierte Wenzel. Es sind also in jeder Farbe mit Inbegriff der Wenzel 11 Trümpfe. Hat man nun mit Inbegriff der Wenzel in einer Farbe 5 Trümpfe oder mehr, so muß man anmelden, d. h. anzeigen, daß man im Stande sei, für das gegenwärtige Spiel die Trumpffarbe zu bestimmen. Dieses geht aber nach der Reihe und sobald Jeder seine 8 Blätter erhalten hat, so macht die Vorhand den Anfang mit dem Ansagen. Hat sie keine fünf Blätter von einer Farbe, die Wenzel mit dazu gerechnet, in der Hand, so muß sie passen und die Erlaubniß zu melden dem Nachbar zur Linken überlassen. Kann dieser auch nicht melden, so kömmt die Reihe an den Dritten, und endlich an den Kartengeber. Kann keiner von allen Vieren 5 Trümpfe aus der Hand melden, so ist derjenige, welcher den höchsten Wenzel hat, gezwungen, eine Farbe zu Trumpf zu machen. Geht ein solches Zwangspiel verloren, so schreiben die Gegner einen Strich, da sie im Gegentheil zwei Striche schreiben, wenn ein angemeldetes Spiel verloren geht.

Meldet die Vorhand 5 Trümpfe an, und der Zweite, Dritte oder Vierte hat deren auch fünf, so muß dieser es anzeigen, und die Blätter werden nach ihren Einheiten ausgezählt, da alsdann derjenige, welcher die mehrsten Augen zählen kann, den Vorzug behauptet, und das Recht hat, den Trumpf zu bestimmen. Hat der Erste oder Zweite fünf Blätter gemeldet, und der Dritte oder Vierte kann deren 6 oder 7 ansagen, so gelten diese, und jene werden ungültig.

Im Schaafkopf wird auf zweierlei Weise gezählt. 1) Wenn die Blät-

ter beim Anmelden ausgezählt werden, dann gelten sie alle 8, und zwar das Daus 11, der König, Ober, Unter und Zehn, jedes 10 Augen. Der Werth der Neune, Achte und Sieben liegt in ihrer Benennung. 2) Wenn aber die Augen oder Einheiten zum Gewinnen des Spiels gezählt werden, da gelten nur die 5 höchsten Blätter, als: das Daus 11, der König 4, der Ober 3, der Unter 2, und die Zehne 10 Augen oder Einheiten.

Derjenige, welcher meldet, giebt anfänglich blos die Anzahl der Blätter an, auf welche er spielen will, und erst dann, wenn er nicht überboten wird, die Farbe. Sobald dieses alles berichtet ist, so spielt die Vorhand aus, und Jeder sucht nun seinen ihm gegenübersitzenden Freund zu unterstützen. Wenn das Spiel zu Ende ist und der Ansager hat's mit seinem Freunde gewonnen, so macht er einen Strich, wenn's einfach, und zwei Striche, wenn's doppelt gewonnen ist. Einfach ist es gewonnen mit 61, — doppelt mit 91 Augen oder Einheiten, die der Spieler in seinen mit dem Gehülfen gemeinschaftlich gemachten Stichen zählen kann. Verliert man dagegen das angesagte Spiel, so machen die Gegner einfach zwei, und doppelt vier Striche. Zählt jeder Theil in seinen Blättern 60 Augen, so wird von beiden Seiten nicht geschrieben, sondern nun muß erst das folgende Spiel entscheiden. Kömmt nun dieselbe Partei, welche das vorige Spiel angesagt hatte, wieder an's Melden, und gewinnt das Spiel einfach, so schreibt sie 2, und doppelt 3 Striche; verlieret sie es aber, so schreiben die Gegner einfach 4 und doppelt 6 Striche. Sagt aber im zweiten Spiele die andere Partei den Trumpf an, und verliert es: so schreibt die erste 3 Striche, wenn's einfach, und 5 Striche, wenn's doppelt verloren geht. Macht eine Partei in einem Spiele alle Stiche, dann gewinnt sie einen ganzen Kopf extra und die Striche von beiden Seiten bleiben stehen.

Wenn um Geld gespielt wird, (welches nur sehr selten geschieht) so schreibet jede Partei ihre Köpfe an, und wenn das ganze Spiel zu Ende ist, dann wird gegen einander abgerechnet. Wer die wenigsten Köpfe hat, muß dann den Ueberschuß der andern Partei bezahlen. Oft wird auch jeder Kopf sogleich bezahlt, je nachdem die Gesellschaft sich unter einander vereiniget.

Wo um Bier gespielt wird, welches der gewöhnlichste Fall ist, da werden 3 Köpfe zu einem vollen Spiel erfordert; diejenige Partei nun, welche von diesen 3 Köpfen zweie gewinnt, hat die ganze Partie gewonnen, welche die andern bezahlen müssen.

An manchen Orten dürfen die Verlierer gar nicht mittrinken; an andern trinken sie zwar mit, aber sie müssen warten, bis die Gewinner getrunken haben; am gewöhnlichsten aber geht das Trinken der Reihe herum.

Man kommt auch an Orte, wo nach einem jeden gewonnenen Spiele

der Wirth jedem Spieler seinen Antheil Bier besonders giebt. Diese Einrichtung ist ohnstreitig sehr lobenswerth; denn nicht zu gedenken, daß es Viele giebt, welche sich's für etwas sehr Großes anrechnen, wenn sie für zwei oder drei Mann trinken, so giebt es auch Viele, welche blos darum sich von diesem Spiele zurückziehen, weil sie entweder gar nicht, oder doch mit einigem Widerwillen aus einem Glase oder Kruge trinken, woraus schon mehrere Personen getrunken haben.

Von den Wenzeln.

Die Wenzel sind in diesem Spiele das, was die drei Haupt-Matadore im Solospiele sind: d. h. sie sind die höchsten Trümpfe, es mag eine Farbe zu Trumpf gewählt werden, welche nur wolle. Man hat also in jedem Spiele elf Trümpfe zu merken, als 4 Wenzel und 7 Farbetrümpfe. Ihre Ordnung ist folgende:

1. der Eicheln-, 2. der Grün-, 3. der Roth- und 4. der Schellen-Unter, 5. das Daus, 6. der König, 7. der Ober, 8. die Zehne, 9. die Neun, 10. die Achte und 11. die Sieben in der Farbe.

So groß nun die Vorzüge der Wenzel vor den Farbetrümpfen sind, so unbedeutend ist ihr Werth, wenn es aufs Zählen der Augen, die zum Spiele erforderlich sind, ankömmt; denn jeder Wenzel zählt nur zwei Augen und ist folglich unter allen zählbaren Blättern das niedrigste.

Jeder Wenzel übersticht zwar den größten Farbetrumpf, allein sobald mit dem niedrigsten Trumpf gefordert wird, so muß sich der höchste Wenzel stellen, wenn er nicht von einem andern Trumpf gedeckt ist. Daß die Wenzel außer den Farbetrümpfen, auch Einer den Andern überstechen, der Eicheln alle Uebrigen, der Grüne den Roth und Schellen, und der Rothe den Schellen — das bedarf kaum einer Bemerkung.

Einige Erinnerungen für Anfänger.

1. Wenn man die Vorhand und die höchsten Wenzel hat, so muß man mit solchen fordern, um den Gegnern ihre Stärke zu benehmen, daß sie alsdann nicht stechen können, wenn man Däuser und andere Freiblätter zu spielen hat.

2. Wenn man zwar fünf Trümpfe, aber keine hohen Wenzel hat, so muß man mit dem niedrigsten Trumpf anfordern, damit die Wenzel oder andere hohe Trümpfe herauskommen, und man sich dadurch die Möglichkeit verschaffe, auch ein schlechtes Spiel zu gewinnen.

3. Hat man wenig und auch ganz unbedeutende Trümpfe, aber gute Blätter in den andern Farben, so handelt man der Klugheit gemäß, wenn

man klein anfordert, um die Stärke seines Freundes in Trümpfen zu erforschen und die Gegner am Ende weniger gefährlich zu machen. Kömmt der Freund an's Spiel, und er fordert auch wieder klein nach, so giebt er dadurch zu erkennen, daß man sich nicht auf ihn verlassen soll, und nun muß man Gebrauch von seinen guten Farbenblättern zu machen suchen.

4. So nothwendig es ist, bei guten Farbenblättern Trumpf zu fordern, so nachtheilig ist es, zu fordern, wenn man eine oder zwei Renoncen hat; den man benimmt sich durch's Fordern selbst seine Stärke, und wenn dann die Farbedäuser gespielt werden, so kann man nicht mehr stechen.

5. Wenn Trumpf gefordert wird, muß Jeder bekennen, jedoch ist Niemand gezwungen seinen Vormann zu überstechen, wenn man mit einem niedrigen Trumpf ausweichen kann.

6. So lange man Farbe hat, muß man bedienen, ist man aber in einer Farbe Renonce, so ist man nicht gezwungen, mit Trumpf zu stechen, wenn man seinen Vortheil nicht dabei siehet.

7. Wenn Einer falsch absticht oder Farbe verleugnet, so machen die Gegner einen Strich, wenn auch gleich keine Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, daß sie, nachdem der Fehler entdeckt und verbessert worden ist, das Spiel, gewinnen würden. Gewinnen die Gegner unter diesen Umständen das Spiel, so schreiben sie an, was sich dafür gehört; denn der bereits geschriebene Strich war blos Strafe, für das von der andern Partei begangene Versehen.

8. Giebt Einer zu, ehe die Reihe an ihm ist, oder wirft er während des Spiels seine Blätter vorsätzlich auf, so hat die Gegenpartei das Spiel gewonnen.

9. Wenn Einer seine Karten verräth, es sei mit Worten oder durch Gebehrden, so können die Gegenspieler, wenn sie die Wahrscheinlichkeit voraussehen, daß sie das Spiel nicht gewinnen werden, ihre Blätter ohne Umstände weglegen, und auf ein neues Spiel dringen. Markirt sich aber Einer mit der Farbe, in welcher er das Daus hat, so kann dieses nicht verwehrt werden, wenn es zumal auf eine Art geschieht, daß die Aufmerksamkeit der Andern nicht dadurch rege gemacht wird.

B.

Die zweite Art Schaafkopf unter vier Personen und mit vier Wenzel zu spielen, weicht von der erst beschriebenen gänzlich ab.

Hierbei wird weder um den Platz noch um einen Gesellschafter gewählt, sondern Jeder ist auf seinen eigenen Vortheil bedacht, ohne sich weiter um das Interesse eines Andern zu bekümmern.

Hier wird auch nicht bei jedem Spiele ein neuer Trumpf gewählt, oder

die Anzahl der Blätter angesagt, sondern Schellen bleibt immerwährend Trumpf.

Jeder Mitspielende muß zwei Stiche machen, so viel Stiche als er darüber macht, so viele Points oder Marken werden ihm dafür bezahlt, bekömmt er aber nur einen Stich, so muß er eine Marke bezahlen, und wenn er gar keinen Stich macht, zwei Marken.

Es kömmt hier nicht darauf an, was und wie viel Augen oder Einheiten in einem Stiche sind, sondern blos die Anzahl der Stiche entscheidet den Gewinn und Verlust.

Will man mit Vortheil spielen, so muß man genau auf die Trümpfe Acht geben; denn es ist nicht genug zu wissen wie viel, sondern man muß auch wissen, welche Trümpfe zugegeben worden sind.

Je besser die Farbenblätter sind, desto nothwendiger ist es, Trumpf zu fordern; hat man aber Renoncen, dann ist das Fordern schädlich.

So lange man Farbe hat, muß man bedienen, hat man aber die geforderte Farbe Renonce, dann muß man mit Trumpf abstechen, und wenn einer der Nachfolgenden dieselbe Farbe auch nicht hat, so muß er überstechen; kann er dieses nicht, dann ist's ihm erlaubt ein anderes Blatt außer Trumpf zuzugeben.

Wer Farbe verleugnet oder mit Unrecht absticht, muß dem, welcher das höchste Blatt von der Farbe hatte, den Stich zurückgeben, und auch überdies noch eine Marke als Strafe.

Wer Trumpf verleugnet, kann in der Folge keinen Stich auf Trumpf machen; wenn gleich seine Trümpfe die höchsten sein sollten, und derjenige, welcher nach ihm den höchsten Trumpf hat, bekömmt den Stich.

Wer zugiebt, ehe die Reihe an ihm ist, oder seine Blätter auf den Tisch wirft, macht sich aller Stiche verlustig, und muß auch überdies zwei Marken Strafe erlegen, welche diejenigen bekommen, welche die zwei niedrigsten Trümpfe haben.

C.

Die dritte Art Schaafkopf zu spielen, geschieht mit sechs Wenzeln, und unter vier Personen.

Die Wahl ist dieselbe wie bei der ersten Art, so wie auch der Gang des Spiels; d. h. zwei und zwei machen gemeinschaftliche Sache mit einander, und den Gewinnst bestimmt die Mehrheit der Augen, aber nicht die Anzahl der Stiche.

Der Eichelnober ist der höchste Wenzel, der Grünober der zweite, dann folgt der Eichelnunter als der dritte, der Grünunter

als der vierte, der Rothunter als der fünfte, und der Schellenunter als der sechste Wenzel. Man hat also hier in Roth und Schellen 13, und in Eicheln und Grün 12 Trümpfe zu merken, da bei den ersten beiden Arten des Schaafkopfs in jeder Farbe nur 11 Trümpfe vorhanden sind.

Es wird eben so gemeldet, wie bei der ersten Art; unter fünf Blätter kann man nicht ansagen, und wer die meisten Blätter hat, der macht Trumpf. Wenn von zwei Spielern eine gleiche Anzahl Blätter gemeldet werden, so werden sie auf dieselbe Weise ausgezählt, wie bei der ersten Art. Ist dieses berichtigt, d. h. angemeldet und von den Uebrigen gepaßt, so spielt die Vorhand aus.

Es ist ein sehr großer Vortheil, wenn man während des Spiels die Trümpfe sowohl, als auch die Augen, die man in seinen Stichen bekömmt, sorgfältig zählt. Wer dieses unterläßt, wird, wenn er auch übrigens noch so gut spielt, es nie so weit bringen, als diejenigen, welche diese Vorschrift befolgen

Wenn der Erste gemeldet, und mit einem kleinen Trumpf angefordert hat, so muß der Dritte (sein Gehülfe) seinen höchsten Wenzel aufsetzen, und wenn er am Spiel bleibt, gleich wieder nachfordern. Fordert alsdann der Erste zum drittenmale, und sein Gehülfe hat keinen Trumpf mehr, so muß er ein Blatt von derjenigen Farbe zugeben, in welcher er das Daus hat, nur wo möglich keine Zehne; denn da es allgemein angenommen ist, daß eine Zehne nicht markirt, so wird auch der Erste, wenn er anders das Spiel versteht, gewiß nie die Farbe anziehen.

Jemehr Einer mit Trümpfen versehen ist, desto mehr muß er, wenn er nämlich auch gute Farbenblätter hat, darauf bedacht sein, seine Gegner unkräftig zu machen, ohne jedoch seine Force ganz aus den Händen zu geben, d. h. er muß mit seinen niedrigsten Trümpfen anfordern, und sehen, ob auch sein Gehülfe ihm beistehen kann. Dieser muß dann nie seine höchsten Trümpfe schonen, und immer mit Fordern fortfahren, so lange er kann. Auf diese Weise behält der Spieler seine Force, und folglich auch das Uebergewicht über die Gegner.

Wenn Einer meldet und sein Gehülfe hat weder Däuser noch Trümpfe, so muß dieser seine Schwäche dadurch zu erkennen geben, daß er alle seine zählbaren Blätter zuwirft, sobald er vermuthen kann, daß sein Freund den Stich bekömmt.

Meldet Einer 6 oder 7 Trümpfe, und sein Freund hat den höchsten Wenzel mit einem Trumpf besetzt, so muß dieser, wenn er am Ausspielen ist, mit dem kleinen Trumpf anfordern, und beim zweiten Stich wieder an's Spiel zu kommen, und dann seine Däuser spielen zu können. Besonders

muß der Gehülfe immer darauf bedacht sein, daß er seine Force nicht unnöthig aus den Händen giebt, wenn er Däuser zu spielen hat; denn der Fall ist sehr häufig, daß der, welcher das Spiel angemeldet, gerade diejenige Farbe Renonce hat, von welcher der Gehülfe das Daus hat. Ein guter Spieler kann schon beim zweiten und dritten Stich ohngefähr wissen, was er von seinem Gehülfen zu erwarten hat.

Ist der Zweite der Spieler, so muß der Erste ein Daus anspielen, oder in Ermangelung dessen diejenige Farbe, in welcher er nur ein einziges Blatt hat, damit er, im Fall sein Gehülfe den Stich mit dem Dause bekommen, und die Farbe wieder nachspielen sollte, solche mit Trumpf abstechen kann. Dieses ist in doppelter Hinsicht gut, erstlich zwingt man dadurch entweder den Spieler zum Stechen und schwächt ihn in Trümpfen, oder man verschafft seinem Gehülfen dadurch Gelegenheit, Gebrauch von seinen guten Blättern zu machen.

Wenn eine Farbe schon einmal gespielt ist, und der Gehülfe spielt solche wieder nach, so muß man, im Fall man sie nicht mehr bedienen kann, einen solchen Trumpf aufsetzen, daß der Gegner den Stich weder mit der Zehne noch mit dem Dause bekömmt. Am allerwenigsten muß man selbst mit der Zehne oder mit dem Dause aufstechen, um nicht Gefahr zu laufen, selbe zu verlieren. Es ist überhaupt sehr gut, wenn man hoch einsticht; denn wenn man auch überstochen wird, so werden doch dadurch der hohen Trümpfe weniger, und der Gehülfe bekömmt auf diese Weise immer mehr Stärke.

Wenn man Spieler ist, so muß man besonders vorsichtig im Aufstechen sein, denn ein einziger umsonst verstochener Trumpf macht oft das schönste Spiel verloren. Man sehe daher niemals seine Gegner als zu ohnmächtig an; denn dieses macht sicher, und ist sehr häufig die Veranlassung, daß das Spiel verloren geht.

Das Gewinnen oder Verlieren des Spiels wird eben so angeschrieben, als bei der ersten Art.

D.

Die vierte Art Schaafkopf zu spielen, geschieht mit 8 Wenzeln unter vier Personen, und unterscheidet sich von der vorhergehenden Art blos dadurch, daß man in jeder Farbe 14 Trümpfe zu merken hat, nämlich 8 Wenzel und 6 Farbentrümpfe.

Die Wenzel folgen in der Ordnung also aufeinander:

1. der Eicheln= 2. der Grün= 3. der Roth= 4. der Schellen=	Ober,	4. der Eicheln= 5. der Grün= 7. der Roth= 8. der Schellen=	Unter.

Die Farbentrümpfe sind:

1. Das Daus, 2. der König, 3. die Zehne, 4. die Neune, 5. die Achte, 6. die Sieben.

Weil man nun hier zwei Wenzel, folglich zwei Haupttrümpfe mehr zu merken hat so muß man sich wohl vorsehen, daß man sich nicht unnöthig Schaden zufüge; denn je stärker ein Feind ist, desto mehr Vorsicht wird erfordert, ihn zu bezwingen.

Diese Art Schaafkopf zu spielen ist übrigens der vorigen völlig gleich, die Spieler theilen sich in zwei Compagnien, es wird eben so gemeldet, gezählt, gespielt und angeschrieben, auch die angeführten Spielregeln finden hier ihre Anwendung.

E.

Die fünfte Art Schaafkopf zu spielen, geschieht mit 6 Wenzeln und unter 4 Personen, welche sich in zwei Compagnien theilen. Diese unterscheidet sich von den vorhergehenden dadurch, daß hier die Anzahl der Blätter nicht gemeldet wird, sondern daß Schellen immerwährend Trumpf ist. Die sechs Wenzel sind: der Eicheln= und Grün=Ober, der Eicheln=, Grün=, Roth= und Schellen=Unter.

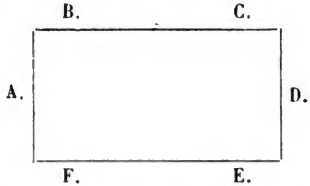
Ein dieser Art ganz eigener Umstand ist der, daß die Compagnie, von welcher der eine den Eichelnober oder den höchsten Wenzel hat, das Spiel entweder gewinnen muß, oder doppelt gestraft wird. Gewinnen es nämlich die Gegner, so schreiben sie zwei Striche an, wenn sie es einfach — und drei — wenn sie es doppelt gewinnen.

Es ist zwar kein Verhältniß bei diesem Spiele; denn wenn der Inhaber des höchsten Wenzels mit seinem Gehülfen das Spiel einfach gewinnt, so darf er nur einen, und doppelt — zwei Striche anschreiben, folglich kann diese Partei nie gewinnen, aber sehr oft verlieren. Es ist aber einmal eingeführte Gewohnheit, gegen die sich weiter nichts sagen läßt.

F.

Die sechste Art geschieht unter 6 Personen und mit 36 Blättern, indem man die 4 Sechsen in der Karte läßt, welche in den vorhergehenden Arten herausgenommen werden. Man hat sechs Wenzel, den Eicheln= und Grün=Ober und die vier Unter, nach der bekannten Ordnung.

Diese Art ist weit unterhaltender, als alle die vorher beschriebenen, ob auch nicht zu leugnen ist, daß man hier mit weit mehr Schwierigkeiten zu kämpfen hat, als in den fünf ersten Arten; denn die Gesellschaft theilt sich zwar auch nur in zwei Compagnien, allein man hat auch drei gefährliche Feinde gegen sich.



A. C. und E. machen die eine, und B. D. und F. die andere Compagnie aus.

Bei dieser Art wird nicht gemeldet, sondern Schellen ist allemal Trumpf, daher hat man in jedem Spiele auf 14 Trümpfe seine Aufmerksamkeit zu richten.

Man findet zwar auch Gesellschaften, wo gemeldet wird, allein dieses macht das Spiel langweilig, denn da gewöhnlich mehre Spiele vorhanden sind, welche erst ausgezählt und berichtigt werden müssen, so wird dadurch viele Zeit verschwendet. Diese Schwierigkeiten fallen weg, wenn jedesmal Schellen Trumpf ist; denn in diesem Falle kann die Vorhand schon ausspielen, ehe noch die Letzten ihre Blätter besehen haben.

Unter 6 Personen ist es schlechterdings nothwendig, daß Trumpf gefordert wird; denn je besser die Farbenblätter sind, die man in der Hand hat, desto mehr ist man der Gefahr ausgesetzt, abgestochen zu werden, weil es wahrscheinlich ist, daß die Farbe in einer, ja auch wohl in zwei Händen Renonce sein kann. Hat man aber die Gegner in Trümpfen geschwächt, dann kann man sich mit desto größerem Vortheile seiner Freiblätter bedienen.

Spielt ein Gegner eine Farbe, die man nicht bedienen kann, so lasse man sich ja nicht gelüsten, mit einem kleinen Trumpfe aufzustechen; denn höchst wahrscheinlich hat dieser mehrere Blätter von der angespielten Farbe, und sucht dadurch einem seiner Gehülfen Gelegenheit zu verschaffen, durch Ueberstechen den Stich zu bekommen. Hat man also die Farbe nicht, so steche man entweder hoch auf oder gar nicht, sondern suche lieber hinter die Hand zu kommen, um seinen Vortheil desto besser benutzen zu können.

So gewiß es ist, daß die bisher beschriebenen Spielarten sehr viel

Vergnügen gewähren, und oft die verdrüßlichste Laune in Fröhlichkeit umschaffen, so hat man doch in den neuern Zeiten sich Mühe gegeben, nach mehr Mannigfaltigkeit damit zu verbinden, um es immer noch angenehmer und unterhaltender zu machen. So ist denn

G.

Die siebente Art entstanden, welche zwar auch nur unter vier Personen, aber mit doppelter Karte gespielt wird. Man nimmt nämlich aus zwei vollen Karten die vier Achten und Sieben heraus, so daß überhaupt 48 Blätter bleiben, welche in vier gleiche Theile vertheilt werden, so daß Jeder 12 Blätter bekömmt. Wenzel sind der eichelne und grüne Ober und die vier Unter.

Weil nun bei diesem Spiele alle Blätter doppelt vorhanden sind, so hat man auch 12 Wenzel zu merken, und weil Schellen allemal Trumpf ist, so hat man auch 10 Farbentrümpfe, und folglich zusammen 22 Trümpfe.

Die Wenzel folgen in gewöhnlicher Ordnung auf einander, nur mit dem einzigen Unterschiede, daß hier jeder doppelt vorhanden ist, und daß der zuerst Gespielte allemal den Vorzug hat: z. B. wenn Einer mit dem eichelnen Ober als dem höchsten Wenzel Trumpf fordert, und ein Anderer hat den zweiten eichelnen Ober und weiter keinen Trumpf dabei, so muß dieser den seinigen zugeben, ohne daß er einen Stich damit machen kann. Eben so verhält es sich auch mit den übrigen Trümpfen und Farbeblättern, z. B. es spielt Einer das eichelne Daus aus, und der Andere hat das zweite eichelne Daus nicht besetzt, so muß er es zugeben Wenn nun der Fall eintritt, daß ein Daus, oder besonders ein hoher Wenzel zugegeben werden muß, so nennt man dieses b r u m m e n, und solche Fälle geben nicht selten Veranlassung, daß die muntere Laune der Gesellschaft immer aufgeweckter wird.

Die Wahl oder das Zusammenkommen der Spieler geschieht auf die nämliche Weise, wie in den vorher beschriebenen Arten, nämlich die zwei Personen, welche die zwei höchsten Blätter ausziehen, machen die eine, und die, welche die zwei niedrigsten Blätter gezogen haben, die andere Compagnie aus. Wer das höchste Blatt zieht, der muß den Anfang mit dem Kartengeben machen.

Das Schwerste bei dieser Art ist ohnstreitig das Zählen der Augen während des Spieles, und gleichwohl ist es höchst nothwendig, wenn man mit Vortheil spielen will.

Wenn man mit einer Karte Schaafkopf spielt, so gebraucht man zum Gewinnen nur 61 Augen zu zählen, mit doppelter Karte hingegen muß

man 121 Augen zählen können, wenn man schreiben will, und dieses ist in der That keine so leichte Sache.

Jedes einfach gewonnene Spiel wird mit einem Strich oder einer Sechse, und jedes doppelte mit zwei Strichen oder zwei Sechsen bezeichnet, und die Compagnie, welche zuerst vier Striche oder vier Sechsen schreibt, die hat das Spiel oder einen Kopf gewonnen.

Weil Schaafkopf nur äußerst selten um Geld, sondern gewöhnlich um Bier gespielt wird, so müssen Diejenigen, welche von drei Köpfen zwei verlieren, eine Bouteille oder einen Krug Bier bezahlen, welches gemeinschaftlich getrunken wird.

Einige Bemerkungen für Anfänger.

Der Ausspieler muß vor allen Dingen seine Däuser spielen, so viel er deren hat, und dann erst Trumpf fordern. Hat er aber keine Däuser, oder beide von einer Farbe, dann ist es gut, wenn er fordert, und wo möglich seinen Gehülfen an's Spiel zu bringen sucht. Hat der Ausspieler mehrere Däuser, so muß er mit dem den Anfang machen, in dessen Farbe er am wenigsten besetzt ist. Doch über diesen Punkt läßt sich nichts mit Gewißheit bestimmen; denn oft hat man ein Daus gar nicht besetzt, und es wird dennoch abgestochen, und eben so oft hat man auch drei, ja wohl vier Blätter bei einem Dause, und es geht ohne gestochen zu werden glücklich durch.

Man hüte sich, eine Farbe zweimal zu spielen, es wäre denn, der Gehülfe wäre in der angespielten Farbe Renonce, oder er hätte das zweite Daus zugegeben; denn man kann bei einem guten Spieler als gewiß annehmen, daß er entweder die angespielte Farbe gar nicht mehr, oder den ersten König davon habe. Gesetzt aber auch, der Gehülfe hätte blos noch die Neune oder ein anderes unbedeutendes Blatt, so bringt das Nachspielen auch weiter keinen Schaden, denn spielen die Gegner das zweite Daus an, so muß man seine Blätter auch zugeben.

Wenn die Vorhand Trumpf fordert, so muß dessen Gehülfe, wenn er Däuser hat, seinen höchsten Wenzel aufsetzen, um an's Spiel zu kommen. Hat dieser aber keine Däuser, so giebt er dieses seinem Freunde dadurch zu erkennen, daß er den Stich nicht annimmt, jedoch muß er immer einen solchen Trumpf aufsetzen, daß die Gegner nicht den Stich mit dem Dause bekommen.

Wenn man nicht mehrere hohe Wenzel in Folgereihe hat, so muß man immer mit einem kleinen Trumpfe anfordern, und mit einem hohen Wenzel aufstechen.

Wenn Einer eine Farbe absticht, so muß dessen Gehülfe, so oft er an's

Spiel kömmt, dieselbe Farbe wieder nachspielen. Auf diese Weise wird Dieser seine Farbenblätter los, und Jener kann einen guten Gebrauch von seinen Trümpfen machen.

Ein sehr großer Vortheil ist es, wenn man seine Däuser in Sicherheit zu bringen sucht. Wenn daher der Freund ein Daus anspielt, von dessen Farbe man das zweite hat, so thut man wohl, wenn man solches zugiebt; denn die Fälle sind sehr selten, daß eine Farbe zweimal in jeder Hand ist. In Roth kann man zur Noth eine Ausnahme machen, wenn man das Daus nicht zu stark besetzt hat, weil in dieser Farbe 10 Blätter vorhanden sind. Hat man in Eicheln und Grün das Daus und die Zehne, dann muß man die Zehne und nicht das Daus zuwerfen; denn geht auch am Ende das Daus verloren, so büßt man ein einziges Auge ein, dafür ist es aber auch möglich, daß man mit dem Dause noch einen Stich machen kann.

Wenn man zum Abstechen gezwungen wird, so nehme man jedesmal einen solchen Trumpf, daß die Gegner den Stich nicht mit der Zehne oder mit dem Dause bekommen. Jemehr Augen der Stich enthält, desto höher muß man aufstechen.

Hat man ein Daus gespielt, und man hat noch so viele Blätter von derselben Farbe, daß sie in zwei Händen Renonce sein muß, so darf man sie schlechterdings nicht nachspielen, wenn auch der Gehülfe schon das erstemal nicht bekannte; denn dieser glaubt sich sicher, sticht mit einem zählbaren Trumpfe, und wird dann von dem Gegner überstochen, welches oft großen Nachtheil bringt.

Man spiele jederzeit so, daß der Gehülfe nicht irre geführt wird. Man opfere also lieber zuweilen ein Daus oder ein ander gutes Blatt auf, als daß man seinen Gehülfen um sein gutes Spiel bringe. Es ist besser, es geht ein Daus verloren, als das ganze Spiel.

Je stärker man in Trumpf ist, desto mehr muß man solchen zu benutzen suchen. Es treten zwar zuweilen Fälle ein, wo man eine ganz falsche Berechnung macht, und sich sehr schadet, allein dadurch darf man sich nicht abschrecken lassen, seinen Plan zu verfolgen; denn im Ganzen genommen übersteigt doch der Vortheil den Nachtheil weit, der zuweilen daraus entsteht.

h.

Die achte Art Schaafkopf zu spielen, geschieht auch mit zwei Karten und 12 Wenzeln, aber unter 6 Personen. Auch hier werden die Achten

und Sieben aus beiden Karten herausgenommen, so daß 48 Blätter bleiben, welche in 6 gleiche Theile vertheilt werden.

Die Gesellschaft theilt sich in 2 Compagnien und die Wahl des Zusammentreffens geschieht durch das Ziehen der Blätter.

Auch hier ist Schellen immerwährend Trumpf, und die Wenzel sowohl als die Blätter in den Farben folgen in gewöhnlicher Ordnung aufeinander.

So nothwendig es aber ist, unter vier Personen erst die Däuser zu spielen und dann Trumpf zu fordern, so nothwendig ist es hier erst Trumpf zu spielen und dann die Däuser; denn da die Farbeblätter in sechs Händen vertheilt sind, so kann man beinahe darauf wetten, daß eine Farbe in einer, auch wohl in zwei oder drei Händen Renonce sein werde. Man suche also vor allen Dingen die Gegner in Trümpfen zu schwächen, und dann spiele man seine Däuser.

Wenn aber nun Trumpf gefordert wird, so muß man jederzeit auf die Lage Rücksicht nehmen, in der man sich befindet, ehe man zugiebt oder aufsticht. Es würde thöricht sein, wenn man in der Mitte einen hohen Wenzel aufsetzen wollte, da man noch einen oder zwei Freunde hinter sich hat, welche die Gegner mit weit größerem Vortheile belauern können. Hat man aber die Hinterhand, dann muß man den Stich wo möglich nicht aus den Händen lassen, und dann gleich wieder nachfordern.

So schwer es ist, unter Sechsen richtig zu zählen, ohne das Spiel aufzuhalten, so groß ist der Vortheil, den man davon hat, denn es trägt sehr viel zum Gewinnen des Spieles bei.

In dieser Art machen nicht drei, sondern fünf Köpfe eine Tour aus, und diejenige Compagnie, welche zuerst 3 Köpfe macht, hat die Tour gewonnen, welche die Andern bezahlen müssen.

J.

Die neunte und letzte Art Schaafkopf zu spielen, geschieht unter acht Personen, mit zwei vollen Karten oder 64 Blättern und 16 Wenzeln, den vier Ober und den vier Unter, in derselben Ordnung, welche bei der vierten Art angegeben ist.

Dieses ist ohnstreitig die allerschwerste Art, und wird auch nur äußerst selten gespielt, weil sehr viel Aufmerksamkeit dazu erfordert wird; denn man hat hier außer den 16 Wenzeln noch 12 Farbentrümpfe, also die beträchtliche Zahl von 28 Trümpfen zu merken. S c h e l l e n ist allemal Trumpf.

Die acht Personen theilen sich in zwei Compagnien, und die Wahl entscheidet, wer gemeinschaftliche Sache mit einander zu machen hat.

Man hat hier eben dieselben Regeln zu beobachten, wie bei der siebenten Art, nur daß hier 4 Wenzel und 2 Farbetrümpfe mehr zu merken sind.

Allgemeine Observanz.

Wenn die Karte vergeben wird, so wird deswegen nicht wieder von Neuem gegeben, sondern wer ein Blatt zuviel bekommen hat, muß sichs gefallen lassen, daß der, welchem es fehlt, sich ein Blatt von den Seinigen nimmt; er mag nun einen Wenzel oder einen Trumpf, oder ein unbedeutendes Blatt herausziehen, das gilt gleichviel, er muß behalten, was er gezogen hat. Sobald aber Einer zwei oder mehrere Blätter über seine bestimmte Anzahl hat, dann muß von Neuem gegeben werden.

Wenn während des Gebens ein Blatt umgeworfen wird, so wird deswegen nicht noch einmal gegeben; wird aber ein ganzer Wurf, d. i. 4 Blätter umgeworfen, dann muß noch einmal gegeben werden.

Wenn Einer falsch absticht, so machen die Gegner einen Strich. Sind diese der spielende Theil, und sie gewinnen ihr Spiel, so machen sie zwei Striche, und wenn die Andern gar matsch werden, drei Striche. Diejenige Partei aber, deren Mitglied falsch abgestochen hat, darf nicht schreiben, wenn sie auch wirklich das Spiel gewinnt.

Außer allen den hier beschriebenen Arten des Schaafkopf ist in neuester Zeit noch eine hinzugekommen.

Der wendische Schaafkopf.

Dies ist eine Zusammensetzung von Solo und Schaafkopf, wird indeß in neuerer Zeit in vielen Gegenden stark gespielt, jedoch, wie Scat und Solo, mehr um Geld, als, gleich dem unschuldigeren Bruder, hauptsächlich nur um die Letzung des Gaumens oder die Stillung des Durstes.

Man spielt den wendischen Schaafkopf mit der gewöhnlichen deutschen Karte unter vier Personen.

Um die Plätze braucht nicht gelost zu werden, da die Partner nicht einander gegenübersitzen und dauernd sind, sondern durch den Zufall der Kartenvertheilung bestimmt werden.

Um zu sehen, wer giebt, wirft man der Reihe nach vor Jedem ein Blatt auf; Der, vor welchen das erste Daus fällt, ist Kartengeber.

Es wird rechts abgehoben und links herum gegeben. Jeder Mitspieler erhält 8 Blätter, entweder zu 4 und 4, oder zu 3, 2 und 3.

Schellen ist immerwährend Trumpf, dazu kommen indeß noch die acht Wenzel, nämlich der eichelne Ober (oder Alte), der grüne Ober (die Baste), der rothe und der schellene Ober, der eichelne, grüne, rothe und

schellene Unter, und nun erst folgen die übrigen Schellen: Daus, König, Neune, Achte, Sieben.

Es kömmt, wie bei dem gewöhnlichen Schaafkopf darauf an, in den Stichen wenigstens 61 Augen zu machen, und die Blätter zählen dabei ganz so, wie wir es oben angaben.

Die beiden Spieler, von denen der eine den Alten und der andere die Baste hat, sind natürliche Compagnons; sie zählen ihre Stiche gemeinschaftlich, dürfen sie indeß erst dann zusammenthun, wenn es offenbar ist, daß sie Partner sind, bis dahin nimmt Jeder seine Stiche für sich ein.

Hat ein Spieler Alten und Baste zusammen in der Hand, so kann er darauf entweder allein spielen, oder er sagt Solo an, und nennt das As irgend einer Nebenfarbe. Wer dies in der Hand hat, ist dann sein Compagnon. Gewöhnlich nennt der Spieler dazu das Daus einer Farbe, in der er Renonce ist, damit er darauf entweder eines seiner Fehlblätter abwerfen oder es stechen kann, wenn der Feind es schon vor ihm gestochen haben sollte.

Vorhand, d. h. wer links neben dem Kartengeber sitzt, spielt aus. Hat dieser Spieler den Alten oder die Baste in der Hand, so muß er Trumpf anspielen, damit er sogleich seinen Freund kennen lernt, und wer den andern der beiden höchsten Trümpfe hat, muß ihn aus eben diesem Grunde einstechen, obgleich dies nur Regel, nicht Gesetz ist.

Hat die Vorhand keinen der beiden höchsten Trümpfe, so spielt sie am besten ein Daus aus. Hat sie auch dieses nicht, ihre längste Farbe, in der Hoffnung, daß der Compagnon die Farbe steche.

Es wird nicht um Striche oder Köpfe gespielt, sondern jedes Spiel einzeln bezahlt; das gewöhnliche mit einer Marke, der Schneider mit zwei, schwarz mit vier.

Außer der gewöhnlichen Spielart des wendischen Schaafkopf unter vier Personen, wird er auch noch unter Dreien gespielt.

Hier bekömmt jeder Spieler zehn Blätter, und die beiden untersten bleiben als Scat liegen.

Wer den Alten hat, ist jedesmal Spieler, dafür jedoch hat er das Recht, den Scat zu nehmen, und dann zwei von seinen Blättern wegzulegen.

Will der Alte den Talon indeß nicht nehmen, d. h. sind seine Karten so schlecht, daß er selbst für den Fall, wenn im Talon zwei gute Blätter liegen, auf den Gewinn nicht rechnen darf, so ist er nicht gezwungen, zu spielen. Der Scat bleibt dann liegen, und es spielt ein Jeder für seine Rechnung. Nimmt dagegen der Alte den Scat, so spielen die beiden Andern vereinigt gegen ihn.

Wer die meisten Augen hat, gewinnt; wer es nicht bis auf 31 bringt, ist Schneider, und wer gar keinen Stich macht, schwarz.

Spiel= und Bezahlungsweise sind ganz so, wie bei dem gewöhnlichen wendischen Schaafkopf.

Schnipp = Schnapp = Schnurr = Burr = Basilorum.

Eines der einfachsten und unschuldigsten Spiele, welches gewöhnlich nur zur Unterhaltung oder um einen ganz niedrigen Satz gespielt wird.

Es können daran eine beliebige Anzahl Personen Theil nehmen, doch bei weniger als vieren ist es nicht sehr unterhaltend.

Je nach der Anzahl der Mitspieler nimmt man das Piquet oder das Whistspiel.

Auf die Plätze kömmt gar nichts an; Jeder setzt sich also, wie es eben kömmt.

Wer Lust hat, giebt zuerst, indem er links abheben läßt, und die Blätter rechts herum in beliebigen Würfen an alle Mitspieler in gleicher Anzahl vertheilt.

Wer rechts neben dem Kartengeber sitzt, spielt ein beliebiges Blatt aus, indem er dazu sagt: Schnipp.

Wer das zunächst darauf folgende Blatt von der gleichen Farbe hat, wirft es zu, und sagt: Schnapp; so der Dritte mit Schnurr; der Vierte mit Burr, und endlich der Fünfte mit Basilorum.

Wer das mit Basilorum bezeichnete Blatt hat, nimmt den Stich ein und spielt wieder aus.

So einfach dies Spiel auch ist, hat es es doch seine kleinen Feinheiten, auf die man achten muß, um zu gewinnen. Da nämlich immer das fünfte Blatt nach dem angespielten Basilorum ist, durch welches man den Stich macht, und dann wieder ausspielt, muß man aus der Hand möglichst so spielen, daß man Basilorum macht und zugleich Freiblätter bekömmt, d. h. solche, die die Reihenfolge schließen, obgleich sie nicht bis Basilorum gehen; weil nämlich die Folgeblätter bereits ausgespielt sind.

Hat man z. B. 4, 5, 6, 7 und Buben von einer Farbe in der Hand, so muß man nicht die vier auf einander folgenden Blätter anspielen, son=

dern die 7, weil man darauf mit dem Buben Basilorum macht, und dann die 4, 5, 6 als Freiblätter nachspielen kann.

Wer seine Blätter zuerst los ist, gewinnt, und begnügt sich entweder mit der Ehre, oder bekömmt von jedem Mitspieler eine Marke.

Schnitt.

Zu diesem Schnitt wird die gewöhnliche französische Karte genommen. Man mischt sie gehörig durch, und statt daß man einen Andern coupiren läßt, coupirt man selbst, indem man mit irgend einem Kartenblatte in das vollständige Spiel einschneidet, und die hierdurch entstehende obere Hälfte unten legt und dann das Spiel umdreht, so daß das unterste Blatt offen in der Hand zu liegen kommt.

Dieses unterste Blatt nennt man die Face-Karte, und wer es hat, verliert nur die Hälfte seines gemachten Satzes.

Man zieht dann, indem man die Karten in der linken Hand festhält, die ersten beiden Blätter ab, von denen das zweite für die Pointeurs gewinnt.

Das jedesmalige erste der folgenden zwei Blätter ist dann für den Banquier und das zweite für die Pointeurs, und der Banquier zieht von der ersten Karte das Geld ein, noch ehe er das zweite Blatt gezeigt hat, weil das Plié ganz für ihn ist.

Hat er von der ersten das Geld eingezogen, so zeigt er die zweite, zahlt das darauf stehende Geld aus und zieht dann erst die andern beiden Blätter herunter, wie die ersten.

In jedem Spiele darf bei dem gewöhnlichen Schnitt keine Karte gesetzt werden, als die man gleich zu Anfang auf den Tisch gebracht hat, und es findet folglich auch kein Biegen Statt. Indessen spielt man Schnitt auch mit Continuation, bei welchem eben so gebogen und weiter gesetzt wird, wie bei dem Pharao.

Bei dem Schnitt findet eine künstliche Art der Mischung Statt, die fast noch gefährlicher ist, als die bei dem Pharao; man legt nämlich alle Blätter plié, doch in zwei verschiedenen Haufen, nämlich die Sieben auf den einen, die Sieben auf den andern dagegen, und so fort auf jeden Haufen immer gleiche Blätter; dann drückt man mit einer Münze oder mit irgend einem harten Gegenstande auf dem einen Haufen das Ende der Blätter die rechte obere und die linke untere Ecke aufwärts und bei dem andern Hau-

fen eben so dieselben Ecken niederwärts; dann legt man die beiden Haufen zusammen, so daß man das erste Blatt vom ersten Haufen auf das erste Blatt vom zweiten Haufen legt rc. Dadurch entsteht an der rechten obern Seite, man mag das Blatt legen, wie man will, zwischen zwei Blättern ein kleiner Zwischenraum, während die Spitzen der andern 2 fest zusammen halten, so daß man immer in diesen offenen Raum einschneiden muß, wenn man das Spiel lose in der Hand hält und ganz leicht einschneidet. Hat man auf diese Weise die Karten in lauter pliés gelegt, so nimmt man das oberste Blatt ab und legt es unten hin; hierauf zieht man wieder das oberste herunter, legt das zweite darauf und beide dann verdeckt auf den Tisch; eben so fährt man mit dem zweiten, dritten, vierten Paare fort, bis man mit dem ganzen Spiele durch ist. Ist das Spiel auf diese Art arrangirt, so gewinnt von allen 13 Blättern nur ein einziges, man mag einchneiden wo man will; soll noch ein zweites Blatt gewinnen, so nimmt man wieder das oberste Blatt fort und legt es unten hin und verfährt dann mit dem paarweise auf den Tisch legen, wie vorhin beschrieben worden ist. Eben so macht man es auch, wenn noch ein drittes gewinnen soll.

Man muß, um sich diesen Vortheil zu wahren, die Karten jederzeit, wenn man sie beim wirklichen Spiel abgezogen hat, verdeckt auf den Tisch legen und den zweiten Abzug eben so darauf, daß nämlich die Karten ganz in der frühern Ordnung liegen bleiben.

Bei dem Mischen darf man dann die Karten nicht durch einander schieben, sondern das ganze Mischen muß in einem bloßen Abheben bestehen. Um das Auge der Pointeurs zu täuschen, pflegen betrügerische Banquiers die Karte zum Mischen in zwei ziemlich gleiche Hälften zu theilen, die in der linken Hand fächerförmig zu halten und die andere scheinbar zwischen die Blätter der erstern zusammenschieben, während sie aber in der That die ganze Hälfte in ihrer bestehenden Ordnung auf die andere schieben, aber die Spitzen der ersten Hälfte in die Höhe drücken, und zwar um so höher, je näher sie dem Ende kommen; bei dieser Mischung kann selbst das schärfste Auge nicht leicht etwas entdecken, wenn sie schnell und mit gewandter Hand gemacht wird, und um die Spieler noch sicherer zu täuschen, pflegt der Banquier nicht selbst einzuschneiden, sondern dies einen der Pointeurs thun zu lassen.

Es ist für die Pointeurs schwer, sich gegen diesen Betrug zu sichern; indeß kann er doch nur da Statt finden, wo man Gelegenheit hat, die Karten vorher auf die angegebene künstliche Art zu präpariren. Auch ist der ganze Betrug zu vernichten, sobald man nur eine einzige Karte im Spiele

an eine andere Stelle bringen kann. Am leichtesten kann man den Betrug daran entdecken, daß die Karten immer in derselben Reihenfolge bleiben.

Bei dem Schnitt findet keine Taille fausse Statt, ja es ist sogar nicht einmal nöthig, daß das Spiel richtig sei, und können z. B. von einer Karte blos 3, von der andern 5 darin sein, ohne daß es etwas schadet.

Sechsundsechszig.

In neuester Zeit ist, wenigstens in manchen Gegenden, kein Spiel so allgemein verbreitet, wie das in der Ueberschrift genannte. Kaum findet man irgend einen öffentlichen Ort, wo man es nicht spielen sieht, sei es um Geld, sei es, wie dies noch häufiger geschieht, um die ganze Zeche oder einen Theil derselben.

Für das gewöhnliche Spiel sind nur zwei Spieler erforderlich, indeß nehmen zuweilen auch drei und viere daran Theil; aber von diesen sind immer nur zwei in Thätigkeit, und die übrigen spielen zwar augenblicklich nicht, gewinnen aber mit. Die Spielweise bleibt sich daher ganz gleich, und nur in der Bezahlungsart findet ein Unterschied Statt, den wir später angeben wollen.

Sechsundsechszig wird mit der deutschen Karte gespielt, indeß kann man sich auch eben so gut der französischen dazu bedienen.

Reihenfolge und Werth der Karten.

Die Blätter werden bis zur Neune herausgeworfen, so daß man also nur mit 24 Karten spielt.

Die Reihenfolge der Karten ist: Daus, Zehne, König, Ober, Unter, Neune.

Das Daus zählt 11, die Zehne 10, der König 4, der Ober 3, der Unter 2, die Neune nichts.

Mariage, d. h. König und Dame von gleicher Farbe, gilt in Trumpf 40, in einer andern Farbe 20. Der letzte Stich zählt 10.

Die Partie und die Bezahlungsweise.

Man spielt die Partie um eine gewisse Anzahl Striche, gewöhnlich um 7, indeß nach Uebereinkunft auch um mehr oder um weniger.

Diese Striche werden beiden Spielern gegenüber angeschrieben, so:



Wer dann gewinnt, wischt auf seiner Seite einen Strich aus, und zwar bei einem einfachen Spiele, d. h. wenn der Gegner mehr als 33 hat, einen Strich; wenn er weniger als 33 hat, d. h. Schneider ist, zwei Striche, und wenn er keinen einzigen Stich machte, d. h. schwarz wird, drei Striche.

Es ist nicht nöthig, daß der Spieler, welcher verliert, Augen gemacht habe, sondern schon ein Stich von zwei Neunen sichert ihn davor, schwarz zu werden, obgleich er nichts zählt.

Haben beide Spieler 65 Points, so ist das ein Ständer, und wer das nächste Spiel gewinnt, streicht einen Strich mehr, als es sonst der Fall sein würde.

Zuweilen wird es auch so gespielt, daß der, welcher die Partie gewinnt, d. h. wer seine Striche sämmtlich gelöscht hat, während der Gegner noch keinen einzigen löschte, den Satz, um den gespielt wird, doppelt bekömmt, indeß ist dies nicht allgemein gültige Regel, und muß deshalb vorher ausgemacht werden.

Geben und Trumpfmachen.

Um das Kartengeben wird abgehoben, und wer das höchste Blatt hat, giebt zuerst.

Jeder Spieler erhält 6 Blätter, zu 3 und 3; die übrigen Blätter werden, nachdem Trumpf gemacht worden ist, als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt.

Das Trumpfmachen geschieht auf sehr verschiedene Weise. Zunächst steht es der Vorhand zu, und diese kann das Blatt, welches Trumpf sein soll, entweder oben oder unten von dem Talon nehmen, oder auch aus der Mitte heraus.

Macht die Vorhand nicht Trumpf, so geht das Recht dazu an den Kartengeber über, und dieser kann nun entweder das 7. oder das 13. Blatt dazu machen, d. h. das oberste nach dem ersten Wurfe oder nach dem zweiten; aus der Karte ziehen darf er es jedoch nicht. Um indeß Streitigkeiten zu vermeiden, pflegt man sich ein für alle Mal über die Art, wie Trumpf gemacht werden soll, zu einigen.

Gesetze und Regeln.

Die Vorhand spielt zuerst aus, im Verlaufe des Spieles immer der, welcher den Stich gemacht hat.

Nach dem Stiche nimmt zuerst der, welcher ihn machte, und dann der Andere ein Blatt vom Talon.

Wer die Neune hat, kann das aufgeworfene Trumpfblatt damit rauben, d. h. es gegen die Neune eintauschen, aber nur, wenn er vor Beginn des Spieles die Vorhand hat und im Laufe desselben am Stiche ist.

Eine Mariage kann man nur melden, wenn man am Stiche ist.

Im Laufe des Spieles braucht man die ausgespielte Farbe nicht zu bedienen, wohl aber muß man dies, sobald der Talon erschöpft ist, und man also die letzten sechs Blätter in der Hand hat.

Wer am Stiche ist, kann zu jeder Zeit decken, sowohl wenn er sechs, als wenn er nur fünf Karten in der Hand hat, d. h. wenn er einen Stich machte, nachdem er abgehoben hat, oder vorher.

Decken nennt man es, wenn man das aufgeschlagene Trumpfblatt umkehrt. Man giebt dadurch zu verstehen, daß man mit den Karten, die man in der Hand hat, die vorgeschriebene Zahl von 66 zu machen gedenkt.

Wenn gedeckt ist, so muß eben so bedient werden, wie bei den letzten 6 Karten.

Wer deckt und die 66 Points nicht macht, oder nicht eher wie der Gegner, verliert zwei Striche, und deckte er schwarz, d. h. bevor der Gegner einen Stich hatte, und er bekömmt nicht 66, so löscht der Gegner drei Striche.

Sobald man die Zahl von 66 Points erreicht, kann man sich aussagen, auch ohne daß man gedeckt hat, d. h. man legt die sämmtlichen Blätter, die man noch in der Hand hat, verdeckt auf den Tisch und erklärt dadurch das Spiel für beendigt.

Dies darf man auch nur dann thun, wenn man am Stiche ist, und hat man sich dabei verrechnet, so daß man noch nicht 66 zählt, so löscht der Gegner ebenfalls zwei Striche.

Wer z. B. 46 Points in den Stichen hat, und eine Mariage bekömmt, kann sich aussagen, indem er diese aufzeigt.

Jede gemeldete Mariage muß, wenn der Gegner es verlangt, aufgezeigt werden.

Um sich eine gemeldete Mariage zu merken oder sie zu markiren, und damit später kein Streit darüber entsteht, ob man eine hatte, oder nicht, deckt man von den gemachten Stichen ein beliebiges Blatt auf.

Die Stiche nachzusehen, um zu zählen, wie viel Points man hat, ist nicht erlaubt; man darf nur den eigenen zuletzt gemachten Stich nachsehen, und eben so sich den letzten Stich des Gegners zeigen lassen.

Wenn man eine Mariage meldet, so muß man ein Blatt davon ausspielen.

Mehr als eine Mariage auf ein Mal darf man nicht melden.

Bei dem Spiel muß man, wie erwähnt, danach trachten, 66 Points zu machen, und dadurch das Spiel zu gewinnen, vorzüglich aber muß man darauf sehen, einen Stich zu bekommen, damit man nicht schwarz werde, und 33 Augen, um den Schneider zu vermeiden. Ist daher der Gegner nahe daran, zu gewinnen, man hat selbst keine Aussicht, eher als der Feind 66 zu bekommen, und ein freies Trumpfblatt in der Hand, durch welches man herauskömmt, d. h. auf 33, so muß man dieses spielen.

Hat der Gegner die Vorhand, und man hat in der Hand weder König noch Ober, so daß also der Gegner leicht die Trumpfmariage hat und sich dadurch aussagen kann, so thut man gut, den ersten Stich, wenn man nicht anders kann, mit Trumpf zu nehmen, damit man nicht schwarz wird.

Es ist nicht immer räthlich, eine Mariage gleich anzusagen, wenn man sie bekömmt, sondern man thut oft gut, so lange zu warten, bis man sich damit aussagen kann, es sei denn, daß man durch die Meldung dem Schneider entgeht.

Namentlich spielt man die Mariage nicht gern an, wenn man daneben auch noch das Daus von derselben Farbe hat, und die Zehne noch nicht heraus ist; man wartet dann lieber, bis der Gegner die Farbe anspielt, weil man dann ganz gewiß auf ein Mal 31 macht, während man leicht um das Daus kommen kann, wenn man Mariage meldet, und der Gegner den ausgespielten König oder Ober mit der Zehne sticht.

Man muß so viel als möglich trachten, seine hohen Blätter hereinzubekommen, und deshalb auch nicht zaudern, einen Stich mit Zehne oder Daus zu nehmen, selbst wenn man ihn mit einem niedrigeren Blatte bekommen könnte.

Es ist sehr vortheilhaft, nicht nur die eigenen Points zu zählen, sondern auch die des Gegners, weil man sich mit seinem Spiele danach richten kann, ihn entweder Schneider zu machen, oder selbst nicht Schneider zu werden.

Man muß genau darauf achten, ob man bereits so viel Points in den Stichen hat, daß man hoffen darf, mit denen, welche man noch in der Hand hat, und welche der Feind muthmaßlich darauf zugeben muß, 66 zu bekommen, und dann nicht säumen, zu decken, da es sich sehr häufig trifft,

daß, wenn man es versäumte, zu decken, unmittelbar darauf der Gegner deckt und das Spiel gewinnt.

Damit man nicht so leicht in die Gefahr geräth, sich zu verdecken, d. h. bei dem Decken zu verlieren, muß man nicht nur in Trumpf, sondern auch in den übrigen Farben genau wissen, welche Blätter heraus sind.

Haben beide Spieler so viel Augen, daß die Karten ganz ausgespielt werden müssen, bevor Einer 66 hat, so muß man sein Spiel so einrichten, daß man den letzten Stich bekömmt, weil dieser 10 zählt und man dadurch leicht gewinnen kann.

Weitere Feinheiten des Spieles kann man nicht durch die Theorie, sondern nur durch die Praxis lernen.

Sechsundsechzig unter mehreren Personen.

Wie wir bereits erwähnten, sind immer nur zwei Personen bei dem Spiele beschäftigt, wenn auch mehrere daran Theil nehmen, der ganze Unterschied besteht daher nur in der Bezahlungsweise. Diese ist wieder doppelter Art; man spielt entweder wie bei Zweien, um Striche, oder man bezahlt bei jedem einzelnen Spiele in beiden Fällen aber muß der, welcher eben pausirt, gewinnen.

Mit Strichen ist es so: Es werden Jedem die verabredeten 7, 8 zc. Striche angeschrieben. Wer das höchste Blatt abhebt, ist erster Kartengeber; er läßt links abheben, und giebt unter Dreien erst seinem rechten Nachbar und dann dem linken die Blätter, er selbst aber macht den Zuschauer; unter Vieren oder Mehreren bekommen die beiden zunächst rechts von dem Geber sitzenden Spieler die Karten, und spielen miteinander. Wer gewinnt, löscht nicht nur sich 1, 2 oder 3 Striche, je nachdem das Spiel einfach, Schneider oder schwarz war, sondern auch den sämmtlichen Theilnehmern, welche Zuschauer gewesen waren, und nur der, welcher verlor, behält seine sämmtlichen Striche; so geht das der Reihe nach, rechts herum, weiter.

Wird gleich bezahlt, so giebt der Verlierende an jeden der übrigen Mitspieler 1, 2 oder 3 Marken.

Man pflegt vor Beginn des Spieles gewöhnlich eine gewisse Anzahl Partien zu verabreden, die man miteinander spielen will.

Siam.

Dies Spiel hat seinen Namen von einem Gesandten des Königs von Siam, der es in Frankreich einführte, wo es am Hofe Ludwigs XIV. stark gespielt wurde. Jetzt ist es jedoch in die geringen Kneipen in der Nähe der Barrièren von Paris verdrängt.

Siam ist eine Art von Kegelspiel; es gehören dazu 13 Kegel; davon werden 9 in einem Kreise aufgestellt, 1 in den Mittelpunkt dieses Kreises, und 3 davor in einer graden Linie. Der vorderste in dieser Linie gilt 3, der zweite 4, der dritte 5 Points, aber die Scheibe, mit der man statt der Kugel wirft, muß zuvor über diese drei Kegel weggegangen sein, ohne etwas niederzuwerfen.

Der mittelste Kegel gilt 9 Points, jeder der übrigen 1.

Die Scheibe, deren man sich zu den Würfen bedient, ist eine Art von Rad; sie beschreibt in ihrem Laufe immer engere Kreise, und nachdem sie zuerst um das ganze Spiel gelaufen ist, dringt sie zuletzt in dasselbe ein, wenn ihr dazu noch Kraft genug bleibt.

Alle Regeln des Spieles sind übrigens denen der Kegelbahn ähnlich.

Sixte (oder Sechsern.)

Den Namen hat das Spiel dadurch erhalten, daß man es unter 6 Personen spielt, daß Jeder 6 Karten bekömmt, und daß 6 Spiele zu einer Partie gehören.

Man spielt mit 36 Blättern, vom As bis zur Sechse, will man indeß, daß ein Talon liegen bleibt, so nimmt man auch noch die kleinen Blätter des vollständigen Whistspieles hinzu.

Nachdem man übereingekommen ist, wie hoch man spielen will, zieht man um das Kartengeben; dies trifft den, welcher das niedrigste Blatt zieht. Der Kartengeber läßt links abheben und giebt rechts herum, Jedem 6 Blätter zu 3 und 3. Das eigene letzte Blatt schlägt er als Atout auf.

Gesetze und Regeln.

Wer vergiebt, wird um 1 Point gestraft, wenn er schon etwas angeschrieben hat, und giebt nochmals.

Sind die Karten unrichtig, so gilt das Spiel, wo es entdeckt wird, nicht, die vorhergegangenen aber bleiben gültig, und selbst das, wo es sich zeigt, wenn es schon ganz zu Ende gespielt wäre.

Wer ein As aufwirft, markirt einen Point für sich.

Das As ist das höchste Blatt; dann folgt der König, und so fort in der gewöhnlichen Reihenfolge.

Die ausgespielte Farbe muß bedient werden.

Man muß überstechen; wer dies nicht thut, wird um 1 gestraft.

Wer 3 Stiche macht, markirt 1 Point.

Wenn zwei Spieler jeder 3 Stiche machen, markirt nur der, welcher sie zuerst machte.

Hat Jeder einen Stich, so markirt der 1, welcher den ersten machte; dies gilt auch, wenn drei Spieler jeder 2 Stiche machen.

Wer alle sechs Stiche allein macht, gewinnt die ganze Partie.

Jeder spielt für seine eigene Rechnung.

Sechs Points gehören zu einer Partie; sechs Partien zu einem Spiel, d. h. wenn sechs Partien gespielt sind, ist das Spiel aus, und wer darunter das Meiste hat, gewinnt von den Anderen.

Sizette.

Dieses nur wenig bekannte Spiel ist gleichwohl sehr unterhaltend. Es erfordert viel Ruhe und Aufmerksamkeit.

Es nehmen an diesem Spiele sechs Personen Theil; Drei und Drei spielen zusammen, und sitzen wechselsweise, so daß nie Zweie von einer Partei nebeneinander sitzen.

Das Spiel Karten besteht aus 36 Blättern, von dem Könige, der das höchste ist, bis herab zu der Sechse, dem niedrigsten; das As rangirt hinter dem Buben.

Da es vortheilhaft ist, die Vorhand zu haben, zieht man um das Geben, und wer das höchste Blatt hat, läßt seinen rechten Nebenmann geben.

Der Kartengeber mischt, läßt links abheben, und giebt rechts herum Jedem 6 Karten, zu 3 und 3, nicht anders. Das letzte Blatt wirft er auf, und es bezeichnet den Trumpf. Die, welche die Hand haben, d. h. an der

nen das Ausspielen ist, prüfen hierauf ihre Karten genau, und Einer von den Dreien übernimmt die Leitung; es ist Jedem gestattet, seine Meinung zu sagen; der, welcher leitet, fragt daher einen Jeden, was er hat, und nachdem er sich von ihrem Spiel unterrichtet hat, läßt er den Ersten das Blatt, das er haben will, ausspielen.

Wenn der Erste das Blatt ausgespielt hat, fragen sich die Drei der Gegenpartei, die bisher noch nicht gesprochen hatten, gegenseitig nach ihrem Spiel, oder sie sagen es dem, der die Leitung übernimmt; nachdem sie sich verständigt haben, wird entweder die ausgespielte Farbe zugegeben, oder mit Trumpf gestochen, je nachdem der Leiter es für zweckmäßig erachtet.

Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, ist nicht gezwungen, zu stechen, obgleich er es darf.

Die Partei, welche zuerst drei Stiche macht, hat die Partie gewonnen, und macht sie alle sechs Stiche, so bekömmt sie doppelt bezahlt.

Dieses Spiel verlangt eine große Aufmerksamkeit, besonders von Seiten Derer, welche das Spiel leiten.

Die Geschicklichkeit des Spieles besteht darin, die Karten zu kennen, welche sowohl die Freunde als die Feinde nach den abgegebenen Erklärungen haben, ohne deshalb wiederholt zu fragen. Dies ist übrigens Sache der Leiter; die Spieler, welche nur ansagen, müssen nicht mehr erklären, als nothwendig ist, und je nachdem der Leiter sie fragt, damit die Gegner keine zu klare Einsicht gewinnen. So muß man z. B. Renoncen nur dann ansagen, wenn der Leiter danach frägt.

Gesetze und Regeln des Spieles.

Wenn die Karten falsch sind, so gilt das Spiel, bei dem man es bemerkte, nicht, die vorhergegangenen aber gelten.

Liegt ein Blatt verkehrt, muß nochmals gemischt werden.

Wer vergiebt, verliert ein Spiel.

Wer das letzte Blatt nicht als Trumpf aufschlägt, verliert einen Point, und mischt nochmals.

Wer bei dem Geben ein oder mehrere Blätter der Gegenpartei aufwirft, verliert einen Point, und giebt nochmals.

Wer Renonce macht (die ausgespielte Farbe nicht zugiebt oder falsch absticht,) verliert zwei Points; das Spiel, bei dem dies geschah, gilt nicht, und es wird weiter gegeben.

Sobald die Karte auf dem Tische liegt, ist sie ausgespielt und darf nicht zurückgenommen werden.

Wenn zwei Spieler einer Partei ihre Karten aufgedeckt haben, muß der dritte die seinigen ebenfalls aufdecken.

Der Platz darf während einer Partie nicht gewechselt werden.

Man darf keinen Andern abheben lassen, als den linken Nachbar.

Giebt Einer, ohne dazu an der Reihe zu sein, und er hat Trumpf aufgeschlagen, so gilt das Spiel; wird der Irrthum jedoch entdeckt, bevor Trumpf gemacht ist, so werden die Karten zusammengeworfen, und Der giebt, an welchem es eigentlich war.

Wer vor der Hand zuwirft, darf seine Karte nicht zurücknehmen, ausgenommen, er müßte die gespielte Farbe bedienen können; in diesem Falle verliert er einen Point, und das Spiel wird fortgespielt.

Die, welche die Partie aufgeben, bevor sie beendigt ist, verlieren sie.

Wenn einer der drei Spieler einen Fehler macht, werden alle Drei dafür gestraft.

Wenn die Partei, welche Fehler macht, keine Points markirt hat, um die sie gestraft werden kann, so schreibt die Gegenpartei sich dieselben an.

Wie viel Points zu einer Partie gehören sollen, ist Sache der Uebereinkunft.

Solitaire (Einsiedler).

Den Namen hat das Spiel davon, daß es nur von einer einzigen Person gespielt wird. Es ist ein Spiel der Berechnung. Wie man sagt, stammt es aus Amerika, wo ein Franzose es erfand und die Regeln desselben bestimmte, nachdem er die Amerikaner beobachtet hatte, welche nach der Rückkehr von der Jagd ihre Pfeile in eine Menge zu diesem Zwecke gemachter Löcher steckten.

Die Anordnung des Spieles ist wie hier folgt:

		1_0	2_0	3_0		
	4_0	5_0	6_0	7_0	8_0	
9_0	10_0	11_0	12_0	13_0	14_0	15_0
16_0	17_0	18_0	19_0	20_0	21_0	22_0
23_0	24_0	25_0	26_0	27_0	28_0	29_0
	30_0	31_0	32_0	33_0	34_0	
		35_0	36_0	37_0		

So sind die Löcher auf einer hölzernen Tafel geordnet, und in jedem Loche steckt ein elfenbeinener Stift, oben mit einem kleinen, etwas breiteren Griffe, so daß er sich leicht fassen läßt.

Bevor man das Spiel anfängt, nimmt man irgend einen der Stifte, welchen man will, heraus, so daß ein Loch leer bleibt.

Das Spiel besteht nun darin, daß man einen Stift in grader Linie über den andern wegsteckt, und dann den auf solche Weise übersprungenen aus dem Brette zieht und bei Seite legt. Zuletzt darf nur noch ein Stift übrig bleiben, sonst ist das Spiel nicht gewonnen.

Zu diesem Ziele zu gelangen, giebt es nun verschiedene Wege, von denen wir die gangbarsten hier deutlich bezeichnen.

Erstes Spiel.

Man nehme die 1 heraus und

gehe von		
3	nach	1
12	„	2
4	„	6
18	„	5
1	„	11
16	„	18
18	„	5
9	„	11
5	„	7
30	„	17
26	„	24
24	„	10
36	„	26
35	„	25
26	„	24
23	„	25
25	„	11
12	„	26

Man nehme die 1 heraus und

gehe von		
8	nach	4
2	„	16
10	„	12
6	„	19
34	„	32
20	„	23
33	„	31
19	„	32
31	„	33
37	„	27
22	„	20
20	„	33
29	„	27
33	„	20
20	„	7
15	„	13
7	„	20

Zweites Spiel.

Genannt: Der Leser in der Mitte seiner Freunde.

Man nehme die 19 heraus und

gehe von		
6	nach	19
4	„	6
18	„	5

Man nehme die 19 heraus und

gehe von		
27	nach	25
33	„	31
25	„	35

von 6 nach 4
9 = 11
24 = 10
11 = 9
26 = 24
35 = 25
24 = 16

von 29 nach 27
14 = 28
27 = 29
19 = 21
7 = 20
21 = 19

Drittes Spiel.

Mit 1 anzufangen und mit 37 zu beendigen.

Man nehme die 1 heraus und gehe von 3 nach 1
12 = 2
4 = 6
18 = 5
1 = 11
31 = 18
18 = 5
20 = 7
3 = 13
33 = 20
20 = 7
9 = 11
16 = 18
23 = 25
22 = 20
29 = 27
18 = 31
31 = 33

Man nehme die 1 heraus und gehe von 13 nach 3
15 = 13
34 = 32
20 = 33
37 = 27
5 = 18
18 = 20
20 = 33
33 = 31
2 = 12
8 = 6
6 = 19
19 = 32
36 = 26
30 = 32
26 = 36
35 = 37

Viertes Spiel.

Genannt: Der Corsar.

Man nehme die 3 heraus und gehe von 13 nach 3
15 = 13
28 = 14

Man nehme die 3 heraus und gehe von 1 nach 11
11 = 25
9 = 11

von	8	=	21	von	12	nach	15
	29	=	15		4	=	17
	12	=	14		16	=	18
	15	=	13		25	=	11
	20	=	7		23	=	25
	3	=	13		26	=	24
	10	=	12		30	=	17
	24	=	10		35	=	25
	27	=	24		34	=	32
	36	=	26				

Man nehme hinter einander 9 Stifte von den 11 heraus, welche mit dem Corsar noch bleiben, der die 2 ist und dann durch die 37 genommen wird.

Diese 9 Stiche sind 6, 11, 17, 25, 19, 13, 21, 27, 32.

Man gehe von 37 nach 35.

Fünftes Spiel.

Genannt: Tricolet.

Man nehme die 19 heraus und				Man nehme die 19 heraus und			
gehe von	6	nach	19	gehe von	21	nach	19
	10	=	12		7	=	20
	19	=	6		19	=	21
	2	=	12		22	=	20
	4	=	6		8	=	21
	17	=	19		32	=	19
	31	=	18		28	=	26
	19	=	17		19	=	32
	16	=	18		36	=	32
	30	=	17		34	=	26

Sechstes Spiel.

Mit dem letzten Stifte anzufangen und mit dem ersten zu beendigen.

Man nehme die 37 heraus und				Man nehme die 37 heraus und			
gehe von	35	nach	37	gehe von	15	nach	13
	26	=	36		16	=	18
	25	=	35		9	=	11

von	23	nach	25	von	20	nach	7
	34	=	32		7	=	5
	20	=	33		4	=	6
	37	=	27		18	=	5
	7	=	20		1	=	11
	20	=	33		33	=	20
	18	=	31		20	=	18
	35	=	25		18	=	5
	5	=	18		5	=	7
	18	=	31		36	=	26
	29	=	27		30	=	32
	22	=	20		32	=	19
	19	=	6		12	=	2
	2	=	12		3	=	
	8	=	6				

Solo.

Das deutsche Solo, welches die größte Aehnlichkeit mit dem L'Hombre hat, wird mit der deutschen Karte von 32 Blättern gespielt, unter vier Personen, von denen jeder Spieler acht Karten bekömmt; indeß spielt man auch unter drei und fünf Personen.

Unter Dreien ist es nicht so unterhaltend, wie unter Vieren und wird deshalb meistens nur in Ermangelung eines Vierten gespielt; unter Fünfen dagegen ist es sehr interessant. Es wird in diesem Falle mit 40 Blättern gespielt.

Der Werth der Karten ist der natürliche.

Zur Bestimmung der Plätze werden vier Blätter von den vier verschiedenen Farben offen auf den Tisch gelegt, und von andern vier Blättern zieht jeder der Mitspieler verdeckt eines. Wer Eckern, (Eicheln oder Treff) hat, giebt zuerst.

Ehe wir weitergehen, wollen wir hier hintereinander die verschiedenen Kunstausdrücke angeben, die im Solo üblich sind, in sofern sie nämlich von den in andern Spielen üblichen abweichen.

Eine Frage ist ein Spiel, welches man mit Hülfe eines Dauses,

das man nicht selbst hat, macht. Ich frage! heißt: ist es erlaubt, daß ich mit Hülfe desjenigen, welcher ein gewisses mir abgehendes Daus hat, ein Spiel mache?

Solo spielen, heißt, ohne Beihülfe, allein fünf Stiche machen.

Forcée simple, auch Spadille forcée oder klein Forcée, heißt es, wenn alle vier Spieler gepaßt haben. Dann muß der, welcher die Spadille hat, auf die später zu erklärende Weise spielen.

Forcée partout oder Groß Forcée auch Respect, ist ebenfalls ein Zwangsspiel, da der, welcher Spadille und Basta hat, spielen muß, es wäre denn, daß ein Solo angesagt würde.

Der Tout, die Vole oder das Tutti, deutsch die Lese oder die Wäsche, ist gemacht wenn der oder die Spieler alle acht Stiche bekommen.

Eine Revolte oder Devole bewirken die Gegenspieler, wenn sie alle Stiche und der oder die Spieler gar keinen bekommen.

Revoltiren, geschieht wenn die Gegenspieler alle acht Stiche bekommen.

Remis ist das Spiel, wenn sowohl Spieler als Gegenspieler vier Stiche bekommen.

Die Ersten sagt man, um den Ausdruck: die fünf ersten Stiche abzukürzen.

Lachiren, Jemand einen Stich lassen, den man nehmen könnte.

Blanc, blos, unbesetzt. Ich habe die Spitze blanc, heißt ich habe keinen andern Trumpf daneben; ein Daus blanc haben, von der Farbe kein Blatt weiter.

Der immerwährende und höchste Trumpf ist der Eicheln-Ober, welcher Spadille oder Pamper auch Alter heißt. Der zweite Trumpf ist die Manille oder Spitze, nämlich die 7, jedesmal von der Farbe, die zu Trumpf gewählt wird; das dritte und immerwährende Atout ist der Grüne-Ober, Baste genannt. Diese drei Trümpfe heißen Matadors und werden als solche besonders bezahlt, es werden aber alle die Karten, die sich noch unmittelbar daran anschließen, auch Matadors genannt und als solche bezahlt.

Die Zahl der Trümpfe ist also in den verschiedenen Farben auch verschieden, und es sind in Eckern und Grün 9 Trümpfe, in Herzen und Schellen aber 10.

Der Kartengeber läßt rechts abheben und giebt links herum zu drei, zwei, drei, Jedem 8 Blätter.

Wer zuerst giebt, legt die Sechs von seiner Farbe neben sich offen hin, und dieses Blatt, also Eicheln, bleibt so lange Couleur, bis sechzehn Spiele gemacht sind, was man eine Tour nennt. Damit man sich die sechzehn

Spiele oder viermal herum genau merkt, biegt der Kartengeber, so oft das Geben an ihn kommt, eine Ecke des Couleurblattes um, und wenn auf diese Weise alle vier Ecken umgeknickt sind, deckt die erste Vorhand ihr Blatt auf, das dann abermals eine Tour oder viermal Herumgeben Couleur bleibt, worauf das Blatt des dritten und endlich des vierten Vorhandspielers Blatt Couleur ist.

Eine Tour bestimmt gewöhnlich die Zeit der Dauer, wie lange man spielen will, und glaubt man, daß noch eine ganze Tour zu viel Zeit rauben wird, so engagirt man sich nur noch auf eine halbe.

Es spielt entweder ein Spieler allein, oder er nimmt einen Gehülfen; in jedem Falle müssen 5 Stiche gemacht werden; bei 4 Stichen ist das Spiel einfach verloren und bei nur 3 Stichen codille.

Es finden vier verschiedene Arten von Spielen Statt, nämlich: Die Frage; — groß Casco oder Forcé-Partout; — Solo: — Klein Casco oder Forcé-Simple. Das Groß-Casco überbietet die Frage und das Solo ist das höchste Spiel. Klein-Casco wird nur dann gespielt, wenn Alle gepaßt haben, und zwar ist zu dieser Spielart der gezwungen, welcher die Spadille hat.

Noch eine Variation, die indeß nicht allgemein eingeführt ist und deshalb besonders ausgemacht werden muß, ist der Mediateur, dem bei den andern Spielarten erwähnten gleichnamigen Spiele gleich. Frage und Solo werden durch Frage und Solo in Couleur überboten.

Ist gegeben, so erklärt sich zuerst die Vorhand, d. h. der dem Kartengeber links Sitzende, ob sie spielen will, wozu nöthig ist, daß sie sich getraut, aus ihrer Hand allein drei Stiche zu machen. Ist dies der Fall, so sagt sie: ich frage. — Dann erklärt sich der Nächstsitzende und sagt entweder ich passe oder: mehr; hat die Vorhand selbst nicht mehr als eine einfache Frage, so sagt sie: gut, worauf dann der, welcher mehr gesagt hat, sein Spiel nennen muß. Ist dies geschehen, so erklärt sich der Dritte und dies geschieht auch, wenn der Zweite gepaßt haben sollte. Nun sagt der Vierte an, indem er entweder ein noch höheres Spiel meldet oder paßt. Wenn sich Alle erklärt haben, steht der Vorhand das Recht zu einer nochmaligen Erklärung zu, dies ist aber in der Regel nichts als eine Schikane, durch die der Ansagende freiwillig einen kleinern Verlust übernimmt, um dadurch einem größern zu entgehen. Wenn nämlich in Couleur ein Groß-Casco gemeldet ist und sich vermuthen läßt, daß viel Matadors herauskommen werden, so sagt die Vorhand häufig ein kleines nicht zu gewinnendes Solo an und wirft es. Da aber in einem solchen Falle der Schikanirende die Spesen an alle drei Mitspieler und außer dem noch Bete zahlen

muß, wird der Profit nicht groß sein, und eine solche Ansage ist daher in der Regel mehr eine wirkliche Schikane als eine Deckung gegen möglichen größern Verlust.

Niemand darf ein Spiel früher melden, als bis er an der Reihe ist; auch muß Jeder die Bemerkungen vermeiden, die sein Spiel auf irgend eine Weise verrathen könnten. — Solo kann man nicht mehr spielen, wenn man frage gesagt hat, und wer gepaßt hat, darf nichts mehr sagen.

Es ist die Pflicht des Gebers, die Karte verdeckt und gut zu mischen.

Der dem Kartengeber zur Rechten Sitzende ist verbunden, zu coupiren. In dem Fall, daß er eine Abhaltung hat, spricht er wohl zum Geber: Fort! oder klopft mit einem Finger auf die Karte, und der Geber vertheilt dieselbe so, wie sie von ihm gemischt ist, ohne daß sie wirklich abgehoben wäre. Es hängt aber von den Mitspielern und insbesondere von der Vorhand ab, ob dies erlaubt werden soll; denn in der Regel müssen einige Blätter abgehoben werden, wenigstens Zwei, nur ein Blatt abzugeben ist nicht erlaubt. Wenn aber auch wirklich abgehoben ist, so wird doch in vielen Gesellschaften der Vorhand das Recht zugestanden noch Ein- ja wohl Zweimal aufmischen zu lassen. Dies giebt aber, indem dadurch ein Mißtrauen gegen den Geber verrathen wird, oft zu großen Verdrießlichkeiten Anlaß, und man sollte daher diesen Vorzug der Vorhand nie einräumen. Wollte man ja etwas thun, so möchte es geschehen, daß man der Vorhand gestattete, ehe abgehoben ist, noch einmal einmischen zu lassen. Ist aber einmal coupirt, so muß ohne Abänderung gegeben werden.

Wo mit zwei Karten gespielt wird, da mischt, während der Geber die Karten vertheilt, der welcher ihm gegenüber sitzt, die andere Karte und legt solche dem, der die Vorhand hat, nämlich seinem Nachbar rechts zum nächsten Geben vor; dies nennt man prämeliren.

Wenn im Geben ein Kartenblatt umgekehrt liegt, oder der Geber ein Blatt umwirft und also offen abgiebt, so ist es dem, welchem in der Ordnung dieses Blatt zukommen sollte, freigestellt, ob er es behalten will oder nicht, und im letztern Fall muß noch Einmal gegeben werden. Ist das umgekehrte Blatt aber die Spadille oder Basta, so wird von Neuem gegeben, weil dadurch die Stärke des Spiels zu sehr verrathen würde. Eben dieses findet auch ohne weitere Bedingung statt, wenn mehr als ein Blatt umgekehrt liegen. Wirft aber ein Spieler seine Blätter selbst um, so geht das Spiel ungehindert fort, wenn es auch dem Unvorsichtigen zum größten Nachtheil gereichen sollte.

Ist vergeben, d. h. hat Einer mehr und ein Anderer weniger als acht Blätter, so muß von Neuem gegeben werden und der Geber noch ein-

mal Stamm setzen. Ist der Geber außer Schuld, z. B. wenn während des vorigen Spiels ein Blatt vom Tische geworfen wäre, so ist er auch von der Strafe, den Stamm noch einmal setzen zu müßen, frei. Ein Jeder muß seine Karten nachzählen, ehe er ansagt oder paßt; wer es nicht thut und ansagt oder paßt, nachher aber erst die unrichtige Karte bemerkt, muß ein Bete setzen. Entdeckt es sich erst während des Spiels, daß ein Blatt fehlt, oder daß Einer mehr und ein Anderer weniger, als acht Blätter hat, so ist das Spiel ungültig, der Geber muß die Karte noch einmal vertheilen und ein Jeder, der sich eine Nachlässigkeit hat zu Schulden kommen laßen, seine Strafe setzen. — Wenn die Karte zu Anfange des Spiels nicht richtig und zwei gleiche Blätter darin wären, so daß die Zahl von 32 Blättern vorhanden ist, und man bemerkte es während dem Spiele, so gilt das Spiel nichts; ist es aber schon zu Ende, so ist es gültig, es sei gewonnen oder verloren. Der Tout aber gilt nicht, wenn er mit einer unrichtigen Karte unternommen wäre. Sind die beiden gleichen Blätter in eine Hand gekommen, so ist man verbunden, es anzuzeigen; ist es aber nicht geschehen und gespielt worden, so gilt das Spiel nichts, auch wenn es schon beendigt wäre.

Wenn ein Spieler die Karten eines Andern aufgenommen hat, so muß von Neuem gegeben werden; ist aber bereits ein Spiel angesagt und von den Uebrigen gepaßt, so schadet es nichts, denn es muß ein Jeder auf die ihm zugetheilten Karten Achtung geben.

Wer im letzten Spiele die Vorhand hatte, der muß die Karte zum nächsten Spiele vertheilen. Giebt aber Einer die Karte, ohne daß die Reihe an ihm ist, und dieser Irrthum wird erst dann entdeckt, wenn alle Blätter vertheilt sind und ein Spiel angekündigt ist, so zieht der, welcher wirklich gegeben hatte seinen Einsatz zurück und der, welcher der Ordnung nach hätte geben sollen, setzt den Stamm, und sein Nachbar zur linken Hand spielt aus. Träfe sichs nun, daß gerade die vermeintliche Vorhand, nämlich der Nachbar links von demjenigen, welcher die Karte irrig austheilte, das Spiel angesagt hätte und er wollte, da ihm der Vorzug, zuerst ausspielen zu dürfen, durch die Berichtigung des vorgefallenen Fehlers genommen wird, das Spiel nicht unternehmen, so kann er zurücktreten und es wird von Neuem gegeben. Wird aber der Irrthum, daß ein Anderer als der, an dem die Reihe ist, die Karte giebt, noch während des Gebens entdeckt, so werden die Blätter wieder zusammen geworfen und es muß derjenige, an dem die Reihe ist, wirklich geben.

Nach dieser allgemeinen Einleitung wollen wir die verschiedenen Spiele und was bei denselben zu beobachten ist, einzeln durchgehen.

Die Frage.

Zu einer Frage ist nöthig, daß man aus seiner Hand drei Stiche machen kann, d. h. mit Gewißheit, denn außerdem ist noch ein vierter wahrscheinlicher Stich erforderlich. Die Abschätzung der Stiche findet nach denselben Grundregeln Statt, die wir beim l'Hombre angegeben haben und auf die wir also hier verweisen.

Ist Einem die Frage gelassen, so nennt er die Farbe, in der er spielen will als Trumpf, und dazu ein Daus von einer andern Farbe; wer dies Daus in seiner Hand hat, ist der Gehülfe, er darf sich aber nicht eher entdecken, als bis es sich durch den Verlauf des Spieles zeigt, daß er es hat.

Hat Jemand keine starke Frage in Trumpf, aber zwei oder gar drei Däuser, so thut er besser, wenn er paßt, weil er hoffen darf, dann als Gehülfe aufgerufen zu werden.

Wird ein Spiel verloren, so bezahlen Spieler und Gehülfe jeder an einen der Gegenspieler, gleichviel ob nur Einer von ihnen zu wenig Stiche machte oder Beide.

Der aufgerufene Gehülfe hat aber die Verpflichtung, auch noch ehe er entdeckt ist, zum Vortheil des Ansagenden zu spielen; versäumt er dies offenbar oder muthwillig, und das Spiel geht verloren, so setzt er nicht nur selbst das Bête allein, sondern muß auch dem Ansagenden eine Entschädigung für den verlorenen Gewinnst bezahlen, was jedoch höchst selten der Fall ist.

Das Wählen des Dauses richtet sich nach der Karte, die der Ansagende in der Hand hat, und er thut am besten, eine Farbe zu wählen, die er nur ein- oder zweimal hat. Eine Farbe zu wählen, in der man ganz Renonce ist, taugt nichts, wenigstens nicht im Allgemeinen, weil man dem Freunde die zur Hülfe gewählte Farbe nicht anspielen kann, und darüber, ehe man an den Stich kömmt und der Gehülfe entdeckt wird, leicht einige Stiche verloren gehen können.

Wer alle vier Däuser hat, kann nicht fragen, und muß daher entweder Solo spielen oder passen; fragt er dennoch, so muß er Solo spielen, und wenn er aus Versehen ein Daus nennt, welches er selbst hat, gilt das Spiel nicht und das Versehen wird durch ein Bête bezahlt.

Ein einmal umgelegter Stich darf nicht wieder besehen werden; wer dies dennoch thut, setzt dafür Bête

Ehe der Gehülfe entdeckt ist, muß man mit großer Vorsicht spielen. Sitzt der Fragende in der Vorhand, so darf er nicht etwa, um den Gehülfen sogleich kennen zu lernen, zuerst die Hülfsfarbe anspielen, denn diese

könnte von den Gegnern leicht gestochen werden; deshalb muß er vor allen Dingen Trumpf fordern und die Hülfsfarbe erst dann anspielen, wenn man mit Sicherheit auf das Eingehen des Daus rechnen kann.

Sitzt der Gehülfe in der Vorhand, so darf er ebenfalls nicht die Hülfsfarbe anspielen, sondern er muß Trumpf ziehen, es sei denn etwa, daß er das gerufene Dausblatt unbesetzt hätte.

Spielt die Vorhand Trumpf aus, so ist dies gleichwohl nicht immer ein Beweis, daß sie der Gehülfe sei; denn wer irgend einen hohen Trumpf hat, auf dessen Eingehen er sonst nicht rechnen dürfte, spielt diesen häufig aus, um ihn auf diese Weise herein zu bekommen, und in der That wird der Spieler in große Verlegenheit gesetzt, ob er die ausgespielte Baste oder Manille überstechen soll oder nicht. Gehörte sie dem Freunde, so könnte er sich durch das Ueberstechen einen großen Vortheil aus der Hand geben, indem es leicht möglich wäre, daß die Gegner dadurch die Force in die Hand bekämen. Gehört das Blatt dagegen den Feinden und er läßt es gehen, so ist der Nachtheil ebenfalls wieder bedeutend; und dies wird meistentheils der Fall sein, weil der Frager selten stechen wird.

Die Gegner dürfen in der Regel zum ersten Stiche weder Trumpf noch die Farbe des gerufenen Dauses anspielen.

Jeder Spieler muß die Hülfe seines Freundes so viel als möglich zu benutzen suchen, dabei zugleich aber auch seine eigenen Blätter ebenfalls. Das Spiel ändert sich danach, auf welchem Platze der Gehülfe sitzt.

Fordert der Fragende oder dessen Gehülfe in der Vorhand mit Daus oder Baste, und einer der Gegenspieler hat die Spadille mit einem kleinen Trumpf oder mehrere besetzt, so ist es besser, die Spadille nicht gleich darauf zu setzen, weil der andere Gegenspieler vielleicht die Manille blank hat und sie folglich ohne Nutzen zugeben müßte, wenn man die Spadille gleich aufgesetzt hätte. Auch bei dem zweiten Stiche noch mit der Spadille zu zögern ist jedoch deshalb nicht räthlich, weil sonst die Spieler leicht mit Hülfe der Handkarten die ersten fünf Stiche machen können, die eben so wie beim l'Hombre extra bezahlt werden.

Wie bei allen andern Spielen ist es nöthig, daß man sich die Karten merkt, die heraus sind, ganz besonders aber die Trümpfe.

Bis der Gehülfe bekannt wird, nimmt Jeder die Stiche, die er macht, hat er sich deklarirt, so können die Stiche zusammengethan werden. Sind fünf Stiche von Seiten der Spieler gemacht, so wird das Spiel als gewonnen zusammengeworfen; sind es die ersten fünf Stiche, so werden diese noch extra bezahlt, und wird nach demselben das Spiel nicht zusammen-

geworfen, so ist das die stillschweigende Erklärung, daß auf die Vole oder den Tout gespielt wird.

Wird ein Spiel gewonnen, so ziehen die Spieler den Pot, und theilen ihn unter sich; die Spesen bekömmt jeder von einem der Gegenspieler bezahlt; dahin gehören die Matadors, die Ersten, der Tout.

Wird das Spiel verloren, so setzt der Frager allein Bête, der Gehülfe aber muß die Spesen an einen Gegenspieler mit bezahlen.

Wird das Spiel codille verloren, so ziehen die Gegner den Pot und theilen ihn unter sich; indeß findet in dieser letztern Beziehung zuweilen nach besonderer Verabredung eine Abweichung Statt.

Man muß sehr vorsichtig sein, den sechsten Stich auszuspielen, wenn man nicht überzeugt sein darf, die letzten Stiche alle zu machen.

Sollte irgend ein Gegenspieler die ersten vier Stiche machen und der Frager erst beim fünften an den Stich kommen, so darf er danach fragen, ob der, welcher die ersten vier Stiche machte, sein Gehülfe ist oder nicht; er darf aber dann nicht auf den Tout spielen.

Bei dem gewonnenen Tout werden die Ersten nicht mit bezahlt, von dem verlorenen Tout aber werden die Ersten so wie die etwa vorhandenen Matadors abgerechnet.

Hat der Frager oder dessen Gehülfe seine Forcen gezeigt und spielt seinem Freunde den fünften Stich in die Hand, so giebt er dadurch zu verstehen, daß er auf den Tout zu spielen wünscht; sagen darf er aber dies eben so wenig, als davor warnen.

Groß-Casco oder Forcé-Partout oder Respect.

Zu diesem Spiele ist es durchaus erforderlich, Spadille und Baste in der Hand zu haben, welche indeß gewöhnlicher die beiden Alten genannt werden. Wer diese hat, muß ansagen oder Bête setzen. Das Groß-Casco kann nur von einem Solo überboten werden; allein dies wird selten Statt finden, da es sehr gefährlich ist, gegen beide Alte Solo anzusagen.

Wer beide Alte hat, ist deshalb nicht gezwungen, Groß-Casco zu sagen, sondern kann auch Solo sagen.

Wer Groß-Casco meldet, ruft, wie bei der Frage, ein Daus, und der welcher dies Daus in der Hand hat, nennt die Farbe, welche Trumpf sein soll. Hat er irgend eine Manille, so pflegt er gewöhnlich diese Farbe zu nennen, damit wenigstens drei Matador zusammenkommen; sollte er aber die Manille blank haben, oder in einer andern Farbe, und namentlich in Couleur besonders stark sein, so thut er besser, diese Farbe zu nennen.

Weil die Couleur selbst ohne Matador besser bezahlt wird, als eine Farbe mit Matador, pflegt der Ansager nicht gern das Couleur-Daus zu rufen.

Hier ist es noch gefährlicher, als bei der bloßen Frage, das Daus einer Farbe zu rufen, in der man Renonce ist; am liebsten wählt man dazu eine solche Farbe, in der man entweder Singleton ist oder einen nur einmal besetzten König hat.

Bei dem Rufen des Dauses irgend eine Anmerkung zu machen, wodurch man das Spiel verräth, wird durch ein Bète bestraft.

Wer ein Daus ruft, das er selbst in der Hand hat, muß Solo spielen.

Sollte Jemand bei den beiden Alten auch noch alle vier Däuser haben, so daß er nicht rufen kann, während er doch spielen muß, so sagt er unbedingt Solo an, zu dessen Gewinn er überdies alle mögliche Aussicht hat, da er seine stärkste Farbe zu Trumpf machen kann.

Trumpf zu fordern ist hier, wie immer, nöthig; hat der Ansager die Vorhand, so muß er klein Trumpf spielen, um zu sehen, was sein Gehülfe hat, und dieser muß sein höchstes Trumpfblatt aufsetzen und gleich wieder Trumpf nachspielen. Hat der Gerufene die Vorhand oder kömmt zuerst an den Stich, so muß er seinen höchsten Atout spielen, wenn er nur zwei Trümpfe hat, thut aber besser, klein zu fordern, wenn er drei Trümpfe hat.

Man muß bei dem Groß-Casco ganz besonders darauf achten, die Ersten oder wo möglich den Tout zu machen, von welchem dieselben Regeln gelten, wie von dem Tout bei der Frage.

Bei dem Groß-Casco bezahlt der verlierende Gehülfe das Bète mit.

Solo in (z. B. Schellen). — Hat die Vorhand gefragt, der Zweite ein Solo angesagt und der Dritte hat Spadille und Basta, kann aber mit dem Tout nicht überbieten, so muß derselbe passen, ohne weiter etwas davon zu verrathen, daß die beiden Matadore in seiner Hand sind.

Wenn man Solo hat, und eine geringere Spielart durch die Formel: Mehr! überbietet, der Folgende aber hat ebenfalls ein Solo und fragt, ungewiß, ob man Forcée partout oder Solo meint: Ist's ein Solo? so darf der, welcher Mehr angesagt hat, nicht passen, sondern er muß antworten: Ja, es ist Solo!

Klein-Casco oder Klein-Forcé.

Haben alle vier Spieler gepaßt, so muß der, welcher die Spadille hat, spielen; er ruft ein Daus zur Hülfe und dieses macht Trumpf. Hier ruft man am liebsten ein Daus von einer Farbe, die man Renonce hat, und

zwar aus dem Grunde, damit nicht der Gehülfe die Renonce zu Trumpf mache.

Außerdem gelten alle Regeln und Gesetze wie bei den übrigen Spielen.

Solo.

Das Solo unterscheidet sich besonders dadurch von den jetzt beschriebenen Spielarten, daß man die erforderlichen fünf Stiche allein machen muß und daher drei Gegner zu bekämpfen hat. Dadurch wird aber das Solo auch schwieriger und wichtiger, und hat deshalb mit Recht im Ansagen den Vorzug vor den Hülfsspielen.

Gute Blätter zum Solo sind: Fünf Matadore; Vier Matadore, nebst Ober oder Unter in Trumpf; Vier Matadore, ein kleiner Trumpf und ein Daus 2c.; — aber auch mit Karten von geringerer Stärke kann man Solo spielen und gewinnen, nur muß man sich hüten, zu sehr auf Nebenkarten, z. B. auf besetzte Könige zu rechnen. Anfängern ist wohl zu rathen, ehe sie die erforderliche Uebung haben, sich nicht auf ein zweifelhaftes Solo einzulassen, sondern sich mit der Belohnung einer guten Frage zu begnügen; denn die Fälle sind häufiger, daß ein gutes Solo verloren geht, als daß ein leichtes Spiel gewonnen wird.

Wenn nun auf die Ankündigung des Solo von den Uebrigen gepaßt worden ist, so muß der Spieler die Trumpffarbe nennen; denn wenn er dieses versäumt und ausspielt ehe er den Trumpf genannt hat, so hat er das Recht, den Trumpf bestimmen zu dürfen verloren, und sein Nachbar zur Linken muß eine sebstbeliebige Farbe zu Trumpf machen, und der Spieler muß darin spielen, wenn er auch keinen Stich bekommen sollte. Dieser Fall kann nur eintreten, wenn der Solospieler zur Vorhand sitzt; denn sitzt er in der Mitte oder hinter der Hand, und er versäumt es, sogleich die Trumpffarbe zu nennen, so kann die Vorhand nichts weiter thun, als daran erinnern. — Hat der Solospieler unwillkürlich eine falsche Farbe genannt, so kann er es nicht abändern und er muß darin spielen. Nennt er zwei Farben, so gilt die, welche er zuerst nannte.

Wenn man ein unverlierbares Solo, ohne die Vorhand zu haben, und ehe ausgespielt ist, aufweist, so verliert man dadurch alle Ansprüche auf die Belohnung für die Ersten, welche man vielleicht erhalten hätte, wenn man, ohne die Karten voreilig aufzuweisen, die Vorhand hätte ausspielen lassen.

Trumpf zu fordern, welches schon bei den Hülfsspielen so nothwendig ist, ist es beim Solo noch weit mehr. Der Spieler muß daher, wenn er die Vorhand hat, oder sobald er an den Stich kommt, Trumpf

anziehen und so lange Trumpf zu spielen fortfahren, bis er die Gegner nicht mehr zu fürchten hat; alsdann erst spiele er seine Däuser und andere Freiblätter. — Hat der Spieler in Trümpfen nicht Stärke genug, wohl aber Däuser und besetzte Könige, so fordere er zuerst mit einem Matador und dann mit einem kleinen Trumpfe nach; dadurch werden die Gegenspieler gezwungen, selbst in die Däuser oder besetzten Könige zu spielen.

Der Spieler muß, beim Solo vorzüglich, wissen, wie viel und welche Trümpfe heraus sind, und überhaupt auf die ganze Karte genau Achtung geben, sonst wird er sich oft schaden und nie ein großes Spiel machen. Die Gegenspieler, welche diese Aufmerksamkeit versäumen, werden den Spieler oft gewinnen lassen, wenn sie es hätten verhindern können.

Wenn der Spieler in der Mitte sitzt, so spiele man als Gegenspieler nie ein Daus an, wenn man nicht auch den König dabei hat, es wäre denn, man hätte von der Farbe nur das Daus und kein Blatt weiter. Am besten thut der Gegenspieler, wenn er eine Farbe anspielt, in welcher er am meisten besetzt ist, denn wenn der Spieler das Daus davon hat, so kann es ihm leicht abgestochen werden.

Wenn man dem Spieler hinter der Hand sitzt und man hat von einer Farbe, die noch nicht gespielt ist, nur ein einziges geringes Blatt, so spiele man dieses; denn hat ein anderer Gegenspieler, der dem Spieler vor der Hand sitzt, das Daus, so kann man sicher darauf rechnen, daß er dieselbe Farbe wieder nachbringen wird, wodurch der Spieler oft in sehr große Verlegenheit kommt, weil er nicht weiß, wie er einstechen soll, um keinen Trumpf zu verlieren.

Die Gegenspieler müssen durch ihr Spiel so viel als möglich zu vermeiden suchen, daß der Spieler nicht in die Hinterhand komme, weil er sonst mit unbedeutenden Trümpfen abstechen kann.

Man suche vor allen Dingen die Schwäche des Spielers zu ergründen und benutze solche so viel man kann. Dieses geschieht unter Andern, wenn die Gegenspieler eine Farbe, welche der Spieler Renonce hat, wiederholt anbringen; dadurch wird er zum Stechen genöthigt, folglich in Trümpfen geschwächt, und — wenn sie ihn nicht aus der Mitte lassen — oft überstochen. Eine solche Farbe nennt man eine Peitsche.

Kann man vermuthen, daß der Spieler auf den Tout fortgehn werde, so gebe man genau auf das Abwerfen der andern Gegenspieler acht und entblöße sich nicht auch von der Farbe, in welcher sich jene renonciren.

Es ist bei allen Spielen von der größten Wichtigkeit, besonders aber beim Solo, daß Niemand seine Blätter zugiebt, ehe ihn die Reihe trifft, und daß während des Spiels Niemand ausspiele, an dem das Ausspielen

nicht wirklich ist. Beides kann als ein Fingerzeig für die andern Gegenspieler benutzt werden und dem Spieler zum größten Nachtheile gereichen. Z. B. der Spieler hat Trumpf gefordert und die Hinterhand hat noch einen einzigen Trumpf, welcher hinreichend ist, das ausgespielte Blatt zu coupiren; dürfte sie nun außer der Reihe damit erscheinen, so würde ein Vorsitzender, der sonst den Stich mit einem hohen Trumpf genommen haben würde, mit einem kleinen unbedeutenden Trumpf ausweichen und die Gegenspieler einen hohen Trumpf zum Nachtheil des Spielers sparen. Eben so nachtheilig ist das Ausspielen, wenn man nicht das Recht dazu hat; denn ob man wohl das ausgespielte Blatt zurück nimmt, so könnte man doch demjenigen, welcher wirklich das Ausspielen hat, dadurch einen Wink geben wollen, welche Farbe den Gegenspielern am vortheilhaftesten sei. — Der Spieler hat daher das Recht, wenn die Gegenspieler außer der Reihe zugeben, die Karten hinzulegen und das Spiel bezahlt zu verlangen; der, welcher den Fehler gemacht hat, muß aber auch das ganze Spiel bezahlen. — Macht der Solospieler selbst das Versehen, so kann er nicht weiter gestraft werden, da für diesen die Strafe schon in der Unvorsichtigkeit selbst liegt. — Hat Einer ausgespielt, an dem die Reihe nicht ist, so muß er sein Blatt wieder zurücknehmen, und der Spieler kann verbieten, daß der, welcher am Ausspielen ist, dieselbe Farbe anziehe; war das gezeigte Blatt ein Daus, so darf dies noch weniger geschehen, es wäre denn, der Ausspieler habe keine andere Farbe. In einigen Gesellschaften wird, wenn Einer, an dem die Reihe nicht ist, ausspielt, dem Spieler sogar das Recht zugestanden, die Farbe bestimmen zu dürfen, welche ausgespielt werden soll.

Obschon das Nachsehen der Stiche in den Hülfsspielen untersagt ist, so hat man es doch beim Solo dem Spieler (aber nicht den Gegenspielern) erlaubt; doch kann derselbe alsdann nicht auf den Tout fortspielen. Der Solospieler kann sich sogar die Stiche der Gegenspieler vorzeigen lassen. Doch ist Letzteres nicht in allen Gesellschaften erlaubt, und der Spieler darf blos seine eigenen Stiche besehen.

Hat der Solospieler die fünf ersten Stiche gemacht, so muß er die übrigen Blätter auf den Tisch legen; spielt er aber aus Unachtsamkeit das sechste Blatt aus, so muß er auf den Tout fortspielen, wenn es gleich nicht seine Absicht war.

Hat der Spieler sein Solo gewonnen, so muß er die Bezahlung von den Gegenspielern fordern; hat er es verloren, so müssen diese die Forderung machen. Es finden hierbei dieselben Anordnungen Statt, wie bei den Hülfsspielen. Da der Solospieler von drei Personen die Bezahlung

einzufordern und anzunehmen hat, so muß man ihm zum Ziehen aus dem Pot die gehörige Zeit lassen und ihn mit dem Abheben nicht übereilen.

Das Solo kostet vier Marken, die Matadors und die Ersten werden wie bei den andern Spielen bezahlt.

Machen die Gegenspieler das Spiel und bekommen fünf Stiche, so muß zwar der Solospieler das Spiel und die Honneurs bezahlen, allein die Gegner dürfen kein Bête ziehen, wie sie bei den Hülfsspielen zu thun pflegen.

Wir haben schon oben bei der Frage des Falles erwähnt, da die Gegenspieler alle acht Stiche machen und revoltiren, und man sollte kaum glauben, daß dieses beim Solo eintreten könnte, indem man schließt, daß Einer, der sich erbietet, fünf Stiche allein zu machen, sie unmöglich alle verlieren könne. Allein gerade beim Solo geschieht es am häufigsten, und zwar meistentheils in Folge einer von dem Solospieler angewandten Chikane, für welche die Revolte oder Devole den Gegenspielern die gerechteste Satisfaction gewährt. Diese Chikane besteht darin, daß, wenn Einer Forcée partout anmeldet, ein Folgender, der keine Däuser hat, und aus der ganzen Beschaffenheit seiner Karte schließt, daß wahrscheinlich ein großes Spiel gemacht werden wird, um dieses zu verhindern, ein Solo ansagt. Wenn er nun weiter nichts verliert als das Solo, so hat er, wenn kein starkes Bête steht, noch immer Vortheil dabei, wie folgende Berechnung zeigt.

Für das Forcée partout hätte er bezahlen müssen	4 Marken,
auf jeden Fall hatte dieses Matadore, wir wollen nur annehmen drei, (obschon in einem starken Spiele gemeiniglich mehr als drei Matadors sind) macht	3 „
wahrscheinlich machten die Spieler auch den Tout, macht	8 „
	zusammen 15 Marken.
Nun bezahlt er zwar an jeden Gegenspieler für den Verlust seines Solos 4, macht	12 Marken
und setzt, wenn nur der einfache Stamm steht, ein Bête von	4 „
	macht 16 Marken;

allein er hat die Hoffnung, das ganze Bête in dem folgenden Spiele vielleicht zu gewinnen. Kann er aber nicht einen einzigen Stich machen, so wird er für seine Chikane derb gezüchtigt.

Von dem angesagten Tout.

Dieser findet nur beim Solo Statt; bei einem Hülfsspiele darf man nicht Tout ansagen. Wer den Tout ansagen kann, hat nicht nöthig, zu warten bis die Reihe an ihn kommt. Durch das Ansagen des Touts wird die Bedingung, alle Stiche zu machen, auf das Engste mit dem Spiele selbst verbunden und der Verlust eines einzigen Stiches macht das ganze Spiel verloren, und der Spieler muß Bète setzen. Man nimmt deshalb an, daß der angesagte Tout, die fünfte Spielart, welche beim Solospiele Statt findet, sei.

Ein so außerordentlicher Fall wie dieser, muß auch natürlich außerordentlich belohnt werden, man bezahlt daher für den angesagten Tout **16** Marken, und das Solo und die Matadors doppelt. In vielen Gesellschaften bezahlt man das Solo und die Matadors nur einfach, aber **16** Marken für den angesagten Tout. Ehemals war es im Gebrauch, daß wer den angesagten Tout gewann, alle Bètes, welche gerade standen, einzog, daher nannte man es den Tout, das ganze Spiel, zu sagen: er hat Alles gewonnen. Jetzt ist dieses nicht mehr gebräuchlich, oder doch nicht häufig, sondern man zieht nur den Stamm oder ein Bète, wie bei andern Spielarten. Wo die Gewohnheit noch Statt findet, daß man beim gewonnenen angesagten Tout alle stehenden Bètes zieht, da muß man dagegen im Fall des Verlustes auch so viel Bète setzen, als alles was auf den Teller stand, ausmacht.

Die Regeln und Gesetze des Solospieles sind dieselben, welche hier Statt finden, und wir dürfen deshalb keine besonderen anführen. Dieses möchte wegen seiner Wichtigkeit wiederholt und genauer bestimmt werden: wer den Tout angesagt hat und einen schon umgewendeten Stich nachsieht, verliert dadurch das ganze Spiel und setzt Bète. Daß die Gegenspieler ihre Blätter vor der Hand zugeben, darf bei diesem Spiele noch weniger, als bei irgend einem andern erlaubt werden; geschieht es, so hat der Spieler auf der Stelle gewonnen, ohne daß er nöthig hätte weiter zu spielen.

An vielen Orten kann der Tout nur dann angesagt werden, wenn schon ein anderes Spiel vorher angesagt ist; dieses ist aber höchst unbillig, denn es folgt daraus, daß man sich eines in Händen habenden Vortheils nicht eher bedienen dürfe, als bis man von Andern dazu gezwungen wird. So würde immer die Vorhand, wenn sie einen Tout, den sie ansagen kann, in Händen hat, daran gehindert sein, und blos Solo spielen und den zufälligen Tout machen dürfen; so auch, wenn Mehrere gepaßt haben, der

Folgende, obgleich er den Tout ansagen könnte, sich in demselben Fall befindet.

An andern Orten verbindet man mit derselben Gewohnheit noch die, wenn nach einem vorher angekündigten Spiele ein Hintermann den Tout ansagt, denselben doch nicht höher, als den zufälligen Tout zu bezahlen, und wie bei diesem, im Fall des Verlustes, das gewonnene Spiel und die Matadors in Gegenrechnung zu bringen, wodurch also das Ansagen des Touts ganz unnöthig wird und diese Spielart wegfällt. — Allein da man das Ansagen des Touts dennoch gestattet, um das Solo zu überbieten, so wird dadurch Gelegenheit zur Chikane gegeben, welches wir durch ein einziges Beispiel belegen werden. Gesetzt, es sagt Einer ein Solo an und seine Blätter lassen ihm keinen Zweifel übrig, daß er es gewinnen werde. Nun hat aber ein Anderer nach ihm auch ein Solo, und zwar eins mit Matadoren. Aus Verdruß darüber, daß er passen muß, sagt er den Tout an, ob er gleich voraus sieht, daß er denselben nicht gewinnen wird, woraus ihm, da der angesagte Tout nur einfach bezahlt wird, kein großer Schaden erwächst, ja er wird immer noch mehr Vortheil davon haben, als wenn er der Billigkeit gemäß gepaßt hätte, wie er hätte thun müssen, wenn der angesagte Tout nach unserer Regel bezahlt würde. Derjenige, dessen Spiel dadurch zum Schweigen gebracht wurde, verliert aber die 12 Marken, welche er von den Gegenspielern für das Solo bekommen hätte, das was er aus dem Pot gezogen haben würde, und muß vielleicht noch einige Marken herausgeben, wodurch wenigstens auf dieser Seite das Vergnügen gestört und Verdruß erregt wird.

Wieder in andern Gesellschaften ist das Ansagen des Touts gar nicht gebräuchlich.

Einige Regeln und Gesetze für alle Spielarten des einfachen Solospieles.

Hat man bei der Bestimmung der Trumpffarbe eine andere genannt, als diejenige, welche man im Sinne hatte, so ist es nicht zu ändern, und man muß in der genannten spielen, wenn man auch keinen Stich bekommen sollte. Nennt man zwei Farben, so gilt die Erste, ohne daß man darauf Rücksicht nimmt, daß durch die zweite Angabe die erste hat verbessert werden sollen.

Wenn Einer blos eine Farbe nennt, ohne dabei zu sagen, welche Spielart er spielen will, so muß er in der genannten Farbe Solo spielen.

Man sei vorsichtig beim Ausspielen, denn sobald ein Blatt offen auf

dem Tisch liegt, so darf es nicht wieder zurückgenommen werden, wenn es auch des Unvorsichtigen größter Schaden sein sollte.

Hat man zwei Blätter beim Ausspielen ergriffen, so gilt das, welches zuerst den Tisch berührt, also das untere, und man hat dabei keine Wahl, welches gelten soll. So ist es auch beim Zugeben; wenn es nicht zwei verschiedene Farben sind, von denen die eine die ist, welche gefordert worden, so gilt das Blatt, welches zuerst den Tisch berührt, oder das untere.

Wer eine Farbe verleugnet oder falsch absticht, der muß Bête setzen. Begeht ein Gegenspieler diesen Fehler, so ist das Spiel gewonnen, ohne daß man nöthig hätte, es zu Ende zu spielen, und der, welcher den Fehler gemacht hat, muß das Spiel allein bezahlen und das abgegangene Bête ersetzen. Sticht der Spieler selbst falsch ab oder verleugnet Farbe, so ist das Spiel verloren und er muß Bête setzen. Geschieht dies in einem Hülfsspiele vom Spieler oder dessen Gehülfen, so muß derjenige das Spiel allein bezahlen und Bête setzen, welcher den Fehler begangen hat. Wird man den Fehler noch gewahr, ehe wieder ausgespielt wird, so kann man das Blatt zurücknehmen und die geforderte Farbe zugeben, ohne daß man Nachtheil davon hätte. Die Folgenden können in diesem Falle auch ihre Blätter wieder zurücknehmen und nach Befinden ein höheres oder geringeres zugeben. In keinem andern Falle kann man das einmal zugegebene Blatt wieder zurücknehmen.

Keiner darf ausspielen, wenn nicht die Reihe an ihm ist. Wer ausgespielt hat, ohne daß die Reihe an ihm ist, der muß sein Blatt wieder zurücknehmen, und derjenige, an dem das Ausspielen wirklich ist, darf die gezeigte Farbe nicht anbringen. In einigen Gesellschaften wird dieses nur dann verboten, wenn der, welcher ausspielte, ohne daß er das Recht dazu hatte, ein Daus oder einen von den drei Hauptmatadoren gezeigt hat, und es darf alsdann nicht die Farbe des gezeigten Dauses oder Trumpf gespielt werden. Man unterscheidet auch in vielen Gesellschaften, ob der Gehülfe desjenigen, welcher irrig ausspielte, das Ausspielen wirklich hat, und verbietet nur diesem die gezeigte Farbe anzubringen, nicht aber dem andern Theile, wenn er es für sich vortheilhaft hält. An einigen Orten ist es dem andern Theile sogar erlaubt, wenn einer ausspielt, ohne daß die Reihe an ihm ist, und der Freund dessen, welcher irrig ausspielte, das Ausspielen wirklich hätte, die Farbe zu bestimmen, welche dieser ausspielen solle.

Man darf sein Blatt nicht eher zugeben, als wenn die Reihe trifft, das Gegentheil giebt zu großen Verdrießlichkeiten Anlaß. Wenn von Seiten der Gegenspieler dieser Fehler gemacht wird, so ist das Spiel gewonnen, ohne daß man nöthig hätte, es zu Ende zu spielen, und wer den Fehler ge-

macht hat, muß allein bezahlen. Geschieht es in einem Hülfsspiele von dem Spieler oder dessen Gehülfen, indem Einer dem Andern vorgreift, so ist das Spiel dadurch verloren, wer den Fehler gemacht hat, muß allein bezahlen und das Bête setzen. Hat der Spieler oder der Gehülfe blos einem Gegenspieler vorgegriffen, so ist der Fehler von keinen Folgen, weil danach die Gegenspieler sich oft zum Nachtheil des Spiels richten können und das Versehen sich mithin von selbst bestraft. So ist es auch, wenn der Solospieler sein Blatt vor der Zeit zugiebt: sein Versehen bestraft sich von selbst.

Wenn man mehrere Stiche hintereinander macht, so muß man einen Jeden vor sich wegnehmen, nicht aber auf den ersten Stich den zweiten, ohne jenen umzuwenden, und auf diesen wieder den dritten u. s. w. spielen: dieses giebt oft zu Unordnungen Anlaß, besonders wenn man auf den Tout fortgeht.

Hat man, — gleichviel ob die Spieler in einem Hülfsspiele oder der Solospieler, die ersten drei Stiche gemacht, und es schiene, daß die letzten beiden Stiche ebenfalls ganz sicher wären, so darf man doch die Karte nicht aufweisen; denn man verliert dadurch nicht nur alle Ansprüche auf die ersten, indem die Gegenspieler das Blatt bestimmen können, welches ausgespielt werden soll, sondern sie können überhaupt auch versuchen, ob sie das Spiel noch verloren machen können. Auch dann also, wenn die Gegenspieler schon einen Stich haben, darf man das Spiel nicht aufweisen, denn sie haben in diesem Falle immer das Recht, zu bestimmen, wie ausgespielt werden soll, wenn sie noch eine Möglichkeit zu entdecken glauben, den Verlust des Spieles zu bewirken. Die Regel ist: ein jedes Spiel muß rein ausgespielt werden.

Während des Spiels darf weder gefragt, noch erinnert werden, sondern ein Jeder muß selbst auf das Spiel Achtung geben. Fragt Einer, wie viel Trümpfe heraus sind, und man nennt eine unrichtige Anzahl, so hat er kein Recht, sich darüber zu beschweren, denn er hätte selbst zählen sollen. Der Freund im Spiel oder Gegenspiel darf hierauf gar nicht antworten.

Alles Reden, wodurch dem andern Theile Schaden zugefügt werden kann, ist nicht erlaubt. Thun es die Gegenspieler unter einander, so ist das Spiel sogleich gewonnen, thun es in einem Hülfsspiele die Spieler und der Gehülfe, so haben sie das Spiel verloren. Der Solospieler kann diesen Fehler nicht begehen, weil die übrigen drei Spieler seine Feinde sind.

Wenn das Spiel vorbei ist, pflegen viele Spieler sich über den Gang dieses Spiels zu unterhalten, und darüber, ob es gut gespielt sei oder nicht,

und wie es hätte besser gespielt werden können, einander ihre Meinung mitzutheilen. Dieses hat zwar seinen Nutzen, indem eine gegenseitige Belehrung dadurch bezweckt wird; man muß aber Maß und Ziel dabei beobachten und den Fortgang des Spiels nicht aufhalten, sonst hat der Kartengeber oder ein anderer Mitspieler das Recht, zu bitten, daß man aufhören möge.

Wenn die Karten schon wieder eingemischt sind, so kann keine Strafe für ein in dem vorigen Spiele begangenes Versehen nachgefordert werden; dieses muß sogleich geschehen.

Ueber die Beendigung der Partie.

Man habe nun die Dauer des Spiels nach einem gewissen Zeitmaße, oder nach einer bestimmten Anzahl Spiele festgesetzt, so werden doch oft die stehenden Betes ein Hinderniß sein, zur verabredeten Zeit aufzuhören und dieses ist nicht selten für einen oder mehrere Mitspieler ein höchst verdrießlicher Umstand. Ueber das letzte Bete werden wieder mehrere Spiele verloren, und man sieht sich genöthigt eine geraume Zeit länger zu spielen, als man wollte. A und B sind an den Glockenschlag gebunden und wünschen zu einer bestimmten Stunde die Gesellschaft zu verlassen, man hat auch verabredet, daß nicht länger gespielt werden soll; aber C und D haben Lust das Spiel noch fortzusetzen, und sagen Spiele an, die durchaus nicht zu gewinnen sind — und siehe da! der Teller steht wieder voller Betes: statt eines Spieles sind nun mehrere erforderlich, und unter diesen wird auch wohl ein gutes Spiel verloren, genug die Dauer des Spiels wird dadurch verlängert. Wenn man aber offenbar sieht, daß Willkür und Ungefälligkeit einem gerechten Wunsche entgegenstehen, so muß dadurch Verdruß erregt und das gehabte Vergnügen verbittert werden! — Um dieses zu vermeiden, ist es nothwendig, daß zu Anfange des Spiels verabredet wird, auf welche Weise, wenn die gesetzte Zeit verflossen ist und gerade Betes auf dem Teller stehen, verfahren werden soll.

Die kürzeste Art ist diese, daß man die stehenden Stämme und Betes, oder Blöcke zu gleichen Theilen unter die Spieler vertheilt. — Bei dem Blockspiele, wo ein Jeder gern seinen eigenen Block gewinnt, glaubt man bei der unbedingten Vertheilung zu kurz zu kommen, allein man darf nur erwägen, daß man den Block, welcher ein Zeichen des verabredeten Einsatzes oder einer verwirkten Spielstrafe ist, nur deshalb gebraucht, um die Ordnung sicherer zu erhalten, und durch die Menge der Marken keine Veranlassung zu Verwirrungen zu geben. Die Marken, für welche der Block gilt, gehören also schon dem Pot, und an diesen hat ein jeder Spieler

gleichen Anspruch. Da nun die Zeit zu kurz ist, um dem Glücke die Entscheidung zu überlassen, so ist die gerade Vertheilung, nach den gleichen Ansprüchen der Spielenden, immer der richtigste Ausweg.

Eine andere Art, wie man in dem Falle, von welchem die Rede ist, zu verfahren pflegt, ist diese. Wenn die verabredete Spielzeit zu Ende geht und noch mehrere Bêtes stehen, so wird kein Stamm fürs Geben mehr gesetzt und blos um die Bêtes gespielt. Dieses thut etwas, allein da über das Abspielen der vorhandenen Bêtes wieder Spiele verloren gehen können, so erreicht man seinen Zweck nur dann, wenn ein Jeder wirklich mit der größten Vorsicht spielt und Keiner ein Spiel unternimmt, welches nicht ganz gewiß ist.

Man pflegt daher auf die dritte Weise, so wie man aufhört Stamm zu setzen, für ein verlorenes Spiel, zwar den Preis desselben und die Honneurs, aber kein Bête mehr zu bezahlen. — Diese Gewohnheit hat mancherlei wider sich, denn hier stehen Gewinn und Verlust in keinem Verhältniß, da man nur ein Bête gewinnen kann, ohne eins im Fall des Verlustes zu riskiren; und eben bei diesem Mangel alles Risicos kann man durch das elendeste Spiel seine Ansprüche auf den Pot geltend machen, indem man vermöge des Rechts der Vorhand ein besseres Spiel von gleichem Rang verhindert. Durch die verlorenen Spiele aber wird dennoch das Ende des Spiels verzögert.

Die Abarten des Solospieles.

Bei der einfachen Art Solo zu spielen, welche wir jetzt beschrieben haben, ist man nicht stehen geblieben, sondern man hat verschiedene Veränderungen mit diesem Spiele vorgenommen und Zusätze dazu gemacht, wodurch gleichsam ganz neue Spiele entstanden sind. Da nun bei den verschiedenen Veränderungen doch die einfache Art überall zum Grunde liegt, jede derselben aber ihre Eigenheiten hat, so nennt man sie mit Recht Abarten. Allerdings hat das Spiel in der auf mehr als eine Weise veränderten Gestalt zum Theil bedeutend an Abwechselung und Interesse gewonnen, aber es ist nicht weniger wahr, daß es auch dadurch kostbarer und gewissermaßen zu einem Glücksspiele wird. An vielen Orten spielt man das einfache Solo, ohne die Abarten nur einmal den Namen nach zu ennen; an andern Orten ist diese oder jene Abart gebräuchlich, und man findet an der einfachen Art Solo zu spielen keinen Geschmack. Es ist da-

her zur Vollständigkeit des Unterrichts im Solospiele erforderlich, auch eine Beschreibung der Abarten desselben beizufügen, wobei wir jedoch nur auf die Abweichungen Rücksicht nehmen können, da die Einrichtungen und Regeln im Ganzen genommen dieselben sind, welche für das einfache Solospiel gelten.

Das Solospiel mit gewählter Farbe oder Couleur favorite, auch Couleur de préference.

Wissen wir, daß bei dem einfachen Solo ein angesagtes Frage- oder Solospiel vor einem ähnlichen Spiele, welches der Folgende hat, den Vorzug behauptet, und daß, obgleich Jener in dieser Farbe, der Folgende in einer andern ein gleiches Spiel haben, doch der Letzte passen muß, weil keine Farbe vor der andern einen Vorrang hat, sondern nur die höhere Spielart vor der geringern. In diesem Spiele aber ist es nicht so, sondern man hat eine Lieblingsfarbe (Couleur favorite — auszusprechen Kulöhr faworith) erwählt, die jedesmal, wenn man darin spielen will, vor der bereits früher angekündigten ähnlichen Spielart in einer Farbe, welche nicht die favorite ist, den Vorzug behauptet, daher man auch Couleur de préference (auszuspr. Kulöhr d'preferangß), die vorgezogene Farbe sagt. Der Kürze wegen spricht man gemeiniglich blos Couleur, und man weiß alsdann schon, daß von der Lieblingsfarbe die Rede ist.

Die Couleur wird in vielen Gesellschaften durch das erste gewonnene Spiel, es sei nun Frage, Forcé oder Solo, bestimmt; wird z. B. eine Frage in Schellen gespielt und gewonnen, so ist Schellen während der Dauer des Spiels die Lieblingsfarbe. Die Plätze bestimmt man, wie bei der einfachen Art Solo zu spielen, und derjenige, dessen Platz durch Eicheln bestimmt worden, giebt zuerst die Karte; allein wenn drei Herren und eine Dame spielen, so giebt derjenige, welcher der Dame zur Rechten sitzt, damit diese die Ehre der Vorhand habe und wo möglich durch das erste Spiel die Couleur festsetze. Oder derjenige, dessen Platz durch Eicheln bestimmt worden, giebt zwar die Karte, allein man läßt die Dame ohne Einschränkung die Couleur erwählen, nicht aber es auf das erste gewonnene Spiel ankommen. Ist ein Mann von ausgezeichnetem Range mit von der Partie, so erweiset man diesem die Ehre der ersten Vorhand gleichfalls, oder stellt es in seine Willkür, die Couleur zu bestimmen. Geht während der Partie ein Mitglied ab, so überläßt man zuweilen aus Höflichkeit demjenigen, welcher an des Abgegangenen Stelle tritt, die Wahl, ob man die bisherige Couleur beibehalten solle oder nicht, und in letzterem Falle läßt

man ihn entweder eine beliebige andere Farbe erwählen, oder das erste gewonnene Spiel bestimmt abermals die neue Couleur.

Viele Gesellschaften haben diesem Spiele durch abwechselnde Couleur noch mehr Interesse zu geben gesucht, und wirklich diesen Endzweck erreicht, wie man gleich sehen wird. Man nimmt zu den Wahlblättern, wenn man um die Plätze zieht, die Sechsen, welches außerdem nicht gerade erforderlich ist, da man z. B. die Plätze durch die vier Däuser belegen und zu den Wahlblättern die vier Könige aus der Karte, mit welcher man spielen will, nehmen kann. Wenn nun ein Jeder den Platz, auf welchen er durch die gezogene Sechse hingewiesen worden ist, eingenommen hat, so legt der erste Kartengeber oder derjenige, welcher die eichelne Sechse gezogen hat, dieses Blatt offen auf den Tisch; die Uebrigen aber legen, Jeder die Sechse, die er gezogen, seinem Platze gegenüber umgewendet unter den Teller. Eicheln ist bei dieser Art zu spielen allemal die erste Couleur, und der erste Kartengeber bieget, so wie er gegeben, in die offenliegende Sechse eine Ecke ein, dieses wiederholt er, so oft das Kartengeben wieder an ihn kommt, bis die vier Ecken des Wahlblatts eingebogen sind. Hat er zum fünften Mal gegeben, so nimmt er das Wahlblatt weg, und sobald das Spiel beendigt ist, zieht sein Nachbar links sein Wahlblatt hervor, legt es gleichfalls offen auf den Tisch, giebt die Karte und biegt ebenfalls eine Ecke ein. Nun ist Eicheln nicht mehr Couleur, sondern die Farbe von der aufs Neue eingebogenen Sechse, welche es so lange bleibt, als es die vorige war; alsdann kommt die dritte Farbe daran, und endlich die vierte. Auf diese Weise ist jede Farbe während der Dauer von siebenzehn Spielen Couleur gewesen, und es sind 68 Spiele zusammen gemacht worden, welches man eine Tour (ausgespr. Tuhr) nennt. Ist es nicht anders vorher verabredet worden, so hat nun ein jeder Mitspieler die Freiheit, aufzuhören; will man noch länger spielen, so kommt man überein, noch eine halbe oder ganze Tour das Spiel fortzusetzen.

Man macht eine Tour auch wohl nur zu 64 Spielen, wo dann jede Farbe nur während 16 Spielen Couleur bleibt und der erste Kartengeber während des ganzen Spiels die Wahlblätter einbiegen muß, indem er, wenn er zum fünften Male die Karte giebt, das Wahlblatt seines Nachbars linker Hand auflegt, wenn die vier Ecken desselben eingebogen sind, dasjenige des ihm gegenüber Sitzenden, und endlich das seines Nachbars rechter Hand.

Man pflegt, wenn mit abwechselnder Couleur gespielt wird, die Farben so zu vertheilen: dem mit Eicheln belegten Platze gegenüber kommt Grün, zur linken Hand Roth und rechts Schellen; mithin ist erst Eicheln, dann Roth, drittens Grün und zuletzt Schellen Couleur.

Diese Art mit abwechselnder Couleur zu spielen, hat einen unleugbaren Vorzug vor der Gewohnheit, die zuerst erwählte Lieblingsfarbe während des ganzen Spiels zu behalten. Theils wird dadurch das Spiel weniger mechanisch und gewinnt an Mannigfaltigkeit, theils weiß man auch das Ende des Spiels genau anzugeben, welches bei der bleibenden Couleur keine Möglichkeit ist. Ueberdem so bemerkt man häufig, daß das widrige Geschick sich bei Veränderung der Couleur zu unsern Gunsten ändert, da es in der That scheint, daß man oft von der einen Farbe gehaßt, von der andern begünstigt werde, dagegen man nicht selten bei bleibender Couleur in anhaltendem Verluste bleibt.

Die gewählte Farbe bewirkt also auch natürlich eine Veränderung in der Stufenfolge der Spielarten. Der geringste Fall ist die Frage in ungewählter Farbe, diese überbietet die Frage in gewählter Farbe, der Frage in ungewählter oder gewählter Farbe geht vor das Forcée partout, diesem wieder das Solo in ungewählter Farbe, vor demselben hat den Vorzug das Solo in gewählter Farbe, und vor allen diesen Spielarten behauptet der angesagte Tout den Rang. Haben alle vier Spieler gepaßt, so tritt, wie man weiß, der Fall ein, daß Forcée simple gespielt werden muß.

Bei Forcée partout oder Forçée simple kann der Aufgerufene sowohl eine ungewählte, als auch die Lieblingsfarbe zu Trumpf machen, der angesagte Tout kann sowohl in einer gewöhnlichen Farbe, als in Couleur gespielt werden; aber es ist leicht begreiflich, daß diese drei Fälle keine Steigerung durch die gewählte Farbe gestatten, denn nur Einer hat Spadille und Basta und kann Forcée partout ansagen; wenn Forcée simple gespielt werden muß, so kann nur Einer die Spadille besitzen. Derselbe Fall ist es mit dem angesagten Tout, denn da derjenige, welcher sich auf diese Spielart einlassen will, die Spadille, welche allemal einen Stich macht, nicht entbehren kann, so folgt daraus, daß nur Einer den Tout ansagen kann, welcher alsdann die freie Wahl hat, ob er in Couleur oder in einer von den ungewählten Farben spielen will.

Da nun ein jedes Spiel in Couleur noch einmal so hoch bezahlt wird, als ein ähnliches in einer von den drei andern Farben*), so verdient dieselbe allerdings alle nur mögliche Beachtung, und man wird sich des Vorrechts, welches ihr einmal eingeräumt ist, in allen vorkommenden Fällen be-

*) Wo man mit bleibender Couleur spielt, da bestimmt zwar das erste gewonnene Spiel die Couleur, allein dieses wird nur einfach bezahlt und erst die folgenden in derselben Farbe doppelt.

dienen. Wir wollen, um den Anfänger über die Art, wie bei dem Couleur Spiele angesagt und gesteigert wird, hinlänglich zu belehren, ein Beispiel geben. Gesetzt also: Eicheln wäre die gewählte Farbe. Die Vorhand hat eine Frage in Roth und spricht: ich frage! der Zweite hat eine Frage in Eicheln und sagt: ich frage in Couleur! — man nennt dieses abfragen; wenn nun weiter kein Spiel angesagt würde, so müßte der Erste, wenn er nicht Solo spielen kann, passen: allein wir wollen annehmen, daß der Dritte Forcée partout hat, dieser ruft: Mehr! — Der Vierte hat ein Solo in Schellen und fragt: ist es Solo? — Nun ist die Reihe herum und der Erste, wenn er sich getraut, ein Solo in Roth zu spielen, antwortet: ich spiele selbst Solo! — Der Zweite will das Spiel nicht fahren lassen, er sagt also: ich spiele Solo-Couleur. Nun wird der Dritte, wenn er den Tout nicht wagen kann, passen, der Vierte muß ebenfalls passen und so auch zuletzt der Erste.

Man sucht auch bei diesem Spiele die Ausdrücke so sehr als möglich abzukürzen; so sagt derjenige, welcher abfragt zuweilen blos: ob's — nämlich ich möchte wissen, ob Ihre Frage in Couleur ist? — Auch beim Solo findet dieser Ausdruck statt, wo es so viel heißt: ob das angesagte Solo in Couleur sei? Man bedient sich auch des Ausdrucks: Ist's, nämlich: das angesagte Spiel, ist es in Couleur? Um ein Solo anzusagen, welches weder von großer Stärke, noch in Couleur ist (denn bei einem Solo Couleur, wo der Verlust schon beträchtlich ist, pflegt man gewisser zu gehen, als zuweilen bei einem zweifelhaften Solo in einer andern Farbe), bedient man sich auch wohl des Ausdrucks: ich springe! d. h. ich wage etwas, ich spiele ein leichtes Solo, daher ein solches auch ein Springer genannt wird. Man will damit wohl so viel sagen, daß man auf gut Glück ein Spiel unternehme, gleichsam mit der Vorklage kommen und die Mitspieler bitten: spottet meiner nicht, wenn ich verliere, denn ich spiele ohne Raison, ich springe nur! — Allein, abgesehen von dem Scherze, den man dabei beabsichtigt, so möchte es wohl nicht rathsam sein, den Gegenspielern die Schwäche des Spiels, welches man unternimmt, zu verrathen, ehe sie diese selbst entdecken!

Man hält dafür, daß derjenige, welcher Forcée partout anmeldet und das Couleur-Daus nicht aufgerufen habe, wünsche, daß der Aufgerufene Couleur zu Trumpf mache. Man schließt auch in den meisten Fällen nicht ganz unrecht, denn da man das Daus aufzurufen pflegt, in dessen Farbe man nur ein ganz geringes Blatt hat, so läßt sich annehmen, daß der Aufrufer, wenn er nicht in der Couleur stärker wäre, als in der Farbe, von welcher er das Daus gerufen, lieber das Couleur-Daus zu Hülfe genom-

men haben würde. Um nun den Freund nicht zu einem sehr gefährlichen Irrthum Anlaß zu geben, so muß man, in dem Falle, daß man Couleur-Renonce hat, von der Regel, das Hülfsdaus nicht renonce zu rufen, abgehen, und das Couleur-Daus selbst renonce rufen, um den Gehülfen zu verhindern die Couleur zu Trumpf zu machen. — Der aufgerufene Gehülfe aber muß sich stets nach seiner Karte richten, und wenn er ein gewisses Spiel in einer gewöhnlichen Farbe in Händen hat, sich nicht durch den scheinbaren Wink, der es keineswegs in allen Fällen ist, verleiten lassen, und mit Gefahr die Couleur zu Trumpf bestimmen, wenn er in einer andern Farbe sicherer gegangen wäre. Hat man in keiner Farbe ein entschiedenes Uebergewicht, so mache man die gewählte Farbe zu Trumpf, weil der Aufrufer, wenn er diese ausdrücklich nicht gewünscht hätte, das Couleur-Daus genommen haben würde.

Gute Spieler sehen es am liebsten, wenn eine lange Farbe Couleur wird, weil in einer solchen das Spiel schwieriger und daher auch interessanter ist, als in einer Kurzen. Ein Trumpf mehr macht einen bedeutenden Unterschied und gar oft wird ein gutes Spiel in einer langen Farbe verloren, welches in einer Kurzen hätte gewonnen werden müssen. Wenn man daher mit bleibender Couleur spielt, so paßt man zu Anfange des Spiels, da man noch keine Couleur hat, lieber, als daß man eine Frage in Grün oder Eicheln spielt, und durch das Gewinnen derselben eine kurze Farbe zur Couleur erhebt.

Mit dem Setzen und Ziehen des Bêtes verhält es sich eben so wie bei dem einfachen Solospiel, das Spiel aber und die Honneurs, werden wie schon gesagt ist, doppelt bezahlt. Hier ist eine deutliche

Berechnung des Spiels

	außer Couleur	in Couleur
Die Frage kostet	nichts	nichts, wenn Matadors oder die Ersten dabei sind, außerdem wird für die Couleur (nicht für die Frage) ein Honneur von zwei Marken bezahlt
Forcée simple	2 Marken	4 Marken
Forcée partout	4 „	8 „

Das Solo	4 Marken	8 Marken
Die fünf ersten Stiche	2 „	4 „
Der zufällige Tout	8 „	16 „
Der angesagte Tout	16 „	32 „
Drei Matadors	3 „	6 „
Jeder folgende	1 „	2 „

Man hat in Hinsicht des Fragespiels gegen diese Berechnung, welche allerdings die gewöhnliche ist, die Einwendung gemacht, daß es unrecht sei, die Frage in Couleur sowohl leer ausgehen zu lassen, als die Frage in einer gewöhnlichen Farbe und geglaubt, daß es billig wäre, der Ersteren auf alle Fälle eine Belohnung von 2 Marken auszusetzen. Nach der gewöhnlichen Berechnung erhält z. B. eine Frage mit 3 Matadors und den Ersten in Couleur 10, nach dieser aber 12 Marken. Eine Frage mit dem Tout erhält nach der gewöhnlichen Berechnung blos 16, nach dieser 18 Marken. Bei bloßer Couleur-Frage, ohne andere Honneurs kommen beide Berechnungen überein, denn nach der unsrigen werden 2 Marken als ein Honneur für die Couleur bezahlt und nach der letzten ebenfalls 2 Marken, aber nicht als ein Honneur, sondern als eine allemal festgesetzte Belohnung für das Spiel.

Das Solospiel mit Verleugnen.

Dieses ist ein sehr intrikates Spiel, und erfordert weit mehr Aufmerksamkeit, als sowohl das einfache Solo, wie auch das Solo mit Couleur. Eine von diesen beiden Arten wird dabei zum Grunde gelegt, und man spielt sowohl das einfache als auch das Couleur-Solo mit Verleugnen, gewöhnlich aber das Letzte. Es weicht von der Regel, daß stets Farbe bedient werden müsse, darin ab, daß man den drei Haupt-Matadoren den Vorzug einräumt, auf das Fordern mit geringern Trümpfen vom Dause ab, sich verleugnen zu dürfen; dieses ist zwar die einzige Eigenheit, allein der Gang eines jeden Spiels wird dadurch sehr verändert.

Wenn mit einem Matador Trumpf gefordert wird, so kann man zwar einen jeden geringern Trumpf einwerfen, ohne nöthig zu haben, einen besetzten Matador zu geben, ist aber der geringere Matador blank, so wird er durch das Fordern mit dem höhern forcirt oder zu erscheinen gezwungen. Der geringere Matador forcirt aber den höhern nicht, wenn damit gefordert wird, sondern man kann in Ermangelung geringerer Trümpfe andere Farbenblätter abwerfen und also den höhern Matador verleugnen. Eben so wenig forcirt der höhere Matador den geringern, wenn nicht damit gefordert worden, d. i. wenn er nicht von dem, welcher den letzten Stich er-

halten hatte, oder überhaupt von der Vorhand ausgespielt, sondern nur damit übernommen oder gestochen worden ist.

Wenn man nun bei diesem Spiele nach denselben Grundsätzen handeln wollte, welche bei dem einfachen und Couleur-Solo sich bewährt erwiesen haben, so würde man sich sehr häufig auf das Unerwartetste betrogen finden, denn die Hauptmatadore in der Hand der Gegenspieler sind bei dem Rechte, welches man ihnen hier zugesteht, gar zu gefährliche Feinde. Hat man z. B. sieben Trümpfe in einer langen Farbe, ohne einen von den drei höchsten Matadoren, so kann man in dem einfachen oder im Couleur-Solo dreist Solo spielen, denn der Fall ist selten, daß die drei Matadore sich grade in einer Hand befinden; spielt man aber Solo mit Verleugnen, so ist dieses Spiel schlechterdings nicht zu gewinnen, (es wäre denn, man hätte noch ein Daus dabei,) da jeder der drei Matadore seinen Stich macht und dem Spieler mithin nur vier Stiche übrig bleiben. — Hat man Manille, drei Trümpfe und einen besetzten König, so ist dieses im einfachen und Couleur-Solo eine sehr gute Frage; wagt man sich aber hier damit heraus, so ist man ohne Zweifel verloren, wenn man nicht von dem Gehülfen mit noch einem Matador unterstützt wird. — Am aller schwersten ist es bei dieser Soloart den Tout zu machen. Haben in einem Hülfsspiele die beiden Spieler nicht alle drei Matadore, aber sonst noch so gute Blätter, so müssen sie beim fünften Stich aufhören und sich mit den Ersten begnügen; denn da der Freund sich mit dem noch fehlenden Matador nicht gezeigt hat, so kann der, welcher beim fünften Stich das Spiel in Händen hat, mit Gewißheit annehmen, daß die Gegner denselben haben.

Dieser Schwierigkeiten ungeachtet kann man nicht in Abrede stellen, daß das Solo mit Verleugnen ein großes Interesse hat; ja eben diese erhöhen die Annehmlichkeit des Spiels, sowie ein gewagtes Spiel, welches unter Gefahren nur mit vieler Mühe und Kunst gewonnen wird, weit mehr Vergnügen gewährt, als ein unverlierbares Solo mit fünf Matadoren. Folgende Winke werden für den Anfänger von großem Nutzen sein.

Wenn man spielen will, so berücksichtige man auf das Sorgfältigste die Lage, in der man sich befindet, dieses ist nöthig bei jeder Art des Solospiels, aber vorzüglich bei der mit Verleugnen; denn in der Mitte hat man stets einen Trumpf mehr nöthig, als zur Vorhand, wo es weit eher möglich ist, ein mittelmäßiges Spiel zu gewinnen, als in der Mitte ein besseres, aber doch nicht ganz starkes. — Ob man in einer langen oder kurzen Farbe spiele, dieses zu beachten ist bei den Vorrechten der Matadore doppelt wichtig.

Die besten Spieler halten dafür, daß man bei der Frage stets ein Daus zu

Hülfe nehmen müsse, in dessen Farbe man den König besetzt oder wovon man doch mehrere Blätter in Händen hat.

Bei einer Farbe gebe man niemals zu voreilig seine ganze Force aus der Hand, sondern man sehe zuvor, was der Freund zu leisten vermag. Kann nun dieser gleich keinen Beistand leisten, so wird er doch so zu spielen suchen, daß man wieder an's Spiel kommt.

Bei jedem gemeinschaftlichen Spiele verlasse man sich nicht so sehr auf seine eigene Stärke, sondern man traue auch dem Gehülfen etwas zu; denn mit guten Karten gewinnt man höchstens das Spiel, aber ein großes Spiel kann man nur durch die Benutzung der Kräfte des Freundes und durch geschickte Wendungen machen.

Wenn man Solo spielt und kein ganz gewisses Spiel in Händen hat, so suche man den stärksten Gegner zu erspähen und diesem hinter die Hand zu kommen, wo man leichter mit geringen Trümpfen Stiche machen kann.

Hat man zwei Spiele in Händen, von denen keins gewiß zu sein scheint, so thut man am besten, keins zu spielen und zu passen.

Sowohl im Spiele, als im Gegenspiele, gehe man mit den Matadoren so rathsam als nur möglich um, denn so lange man noch einen Matador in Händen hat, bleibt der Gegentheil in einer ungewissen Lage.

Aus dem Gesagten wird nun hinlänglich hervorgehen, daß dieses Spiel die größte Aufmerksamkeit erfordert, dahin sogar dieses gehört, daß man sich merke, wie die Farben während des Spiels zusammengekommen sind, welches von großem Nutzen sein wird. Anfänger werden wohl thun, ehe sie sich an diese sehr schwierige Art des Solospiels wagen, zuvor sich Uebung in dem einfachen oder Couleur-Solo zu verschaffen.

Das Setzen und Ziehen der Betes, die Bezahlung für die verschiedenen Spielarten und die Honneurs ist die bekannte, und erleidet bei diesem Spiele keine Veränderung.

Das Solo mit dem Mediateur.

Hierbei kann man entweder das einfache, oder das Couleur-Solo zum Grunde legen, gemeiniglich geschieht das Letztere. Man kann eben sowohl auch das Verleugnen der drei Matadore damit verbinden, wenn man Geschmack daran findet; denn der Mediateur (ausgespr. Mediatöhr) ist nichts anderes, als eine Spielart, mit welcher man das Solospiel vermehrt hat, um demselben noch mehr Mannigfaltigkeit zu geben, indem man den Mediateur zwischen das Forcée partout und das Solo stellt. So ist mithin die Folgereihe der Spielarten diese:

a) die Frage in ungewählter Farbe,
b) die Frage in Couleur,
c) das Forcée partout,
d) der Mediateur in ungewählter Farbe,
e) der Mediateur in Couleur,
f) das Solo in ungewählter Farbe,
g) das Solo in Couleur,
h) der angesagte Tout,

und endlich, im Fall von Allen gepaßt wird

i) das Forcée simple.

Wenn uns also die Vorhand mit einer Frage oder Forcée partout zuvorgekommen ist, wir getrauen uns aber nicht, Solo zu spielen, so bleibt uns noch der Weg offen, durch den Mediateur unsere guten Karten geltend zu machen. Was ist denn aber der Mediateur? Der Mediateur oder der Vermittler ist ein Daus, welches der Spieler sich von einem Mitspieler gegen ein ihm entbehrliches Blatt geben läßt und dann Solo spielt. Man sieht hieraus, daß der Mediateur keineswegs ein Hülfsspiel ist, denn der Spieler spielt allein, es ist deshalb gewissermaßen ein Solo, aber kein vollkommenes, denn der Spieler hat die Stärke nicht in sich selbst, nicht in seinen Blättern allein, er bedarf dazu der Vermittelung eines Dauses, welches ihm ein Anderer ablassen muß. Da nun der Mediateur dem Forcée partout vorgeht, so folgt auch daraus natürlich, daß der Besitzer der Spadille und Basta, wenn er nicht Solo spielen kann, nicht gezwungen sei, das Forcée partout anzusagen, sondern auch den Mediateur spielen könne. Die Couleur hat natürlich, wie bei der Frage und wie beim Solo, den Vorzug auch beim Mediateur.

Man kann zum Mediateur-Daus wählen, welches man will, nur nicht das von der Trumpffarbe, und statt dessen ein jedes andere Blatt abgeben; allein ohne Vorschrift gebietet schon die Klugheit, daß man nur ein unbedeutendes oder entbehrliches Blatt abgiebt. Man thut wohl ein solches Daus zu fordern, von dessen Farbe man auch den König hat, auf jeden Fall fordere man das Daus, von dessen Farbe man die mehrsten Blätter hat, weil man alsdann leicht mehrere Stiche in dieser Farbe machen kann. Durch das Blatt, gegen welches man das Daus eintauscht, suche man sich zu renonciren, d. h. wenn man in einer Farbe nur ein einziges Blatt hat, so gebe man dieses für das Mediateur-Daus. Kann man sich aber in keiner Farbe renonciren und man hat mehrere Blätter in einer Farbe, in welcher man glaubt, daß die Gegner am gefährlichsten werden könnten, so

gebe man ein unbedeutendes Blatt davon ab und erbitte sich das Daus von derselben Farbe.

Hierbei findet folgendes Gesetz statt: der Mediateurspieler darf zwar sein Blatt verdeckt weggeben, ja es ist der Klugheit gemäß, daß er sich hüte, es den andern Mitspielern sehen zu lassen, weil sie bald für sein Spiel nachtheilige Folgerungen daraus ziehen würden; allein das geforderte Daus muß offen überreicht werden. Dieses ist nothwendig, weil unredliche Spieler sich unter einander verstehen, und statt des Dauses eine andere Karte, z. B. einen Matador oder einen hohen Trumpf geben könnten.

Hat man die Däuser von den drei Farben, welche nicht Trumpf sind, selbst, so kann man nicht Mediateur spielen, man muß, wenn man nicht passen will, entweder ein geringeres Spiel unternehmen, oder Solo spielen. In verschiedenen Gesellschaften darf man zwar in diesem Falle einen König fordern, allein diese Gewohnheit hat das wider sich, daß dadurch zum Schaden der Gegenspieler das Spiel gar zu stark wird. Wenn man das Solo mit dem Mediateur zugleich mit dem Verleugnen verbindet, dann mag man allenfalls demjenigen, welcher die drei Däuser außer Trumpf selbst hat, erlauben, einen König zum Mediateur zu wählen.

Derjenige, welcher das Mediateur-Daus abgeben muß, erleidet dadurch allerdings einen bedeutenden Verlust an Stärke, allein er ist gezwungen und muß es ohne Weigerung herausgeben; zur Schadloshaltung bezahlt er für den Mediateur nichts, wenn er gewonnen wird, doch muß er die Honneurs für die Matadors und Ersten so gut als die andern Gegenspieler bezahlen. Geht das Mediateur-Spiel verloren, so bekommt der, welcher das Daus gegeben, den Mediateur doppelt bezahlt, die Honneurs für die Matadors aber, den andern beiden Gegenspielern gleich, nur einfach.

Wenn die Farbe des geforderten Dauses zum erstenmal ausgespielt und von einem Gegenspieler mit Trumpf gestochen wird, so bekommt dieser dafür eine Belohnung, das Daus selbst mag übrigens nun gefallen sein oder nicht. Dieser Honneur kann indeß dem Spiele sehr nachtheilig werden, weil Mancher glaubt, es sei ihm vortheilhaft, sich dadurch von der Bezahlung des Mediateurs zu befreien, und um den Gewinn oder Verlust des Spiels unbekümmert, sich in der Farbe des Mediateur-Dauses Renonce zu machen sucht. 1) Wird das Spiel verloren, so bekommt der, welcher die Farbe des Mediateur-Dauses, indem sie zum erstenmale gespielt wurde, abgestochen hat, den Mediateur doppelt bezahlt, die übrigen Honneurs aber

1) Wenn man mit Verleugnen spielt, kann man leichter in diesen Fehler verfallen, als ohnedem.

nur einfach; wird das Spiel aber demungeachtet gewonnen, so bekommt derselbe zwar seine Belohnung, oder welches einerlei ist, er bezahlt nichts für den Mediateur, die übrigen Honneurs muß er aber gleichfalls bezahlen.

Da der Mediateurspieler nicht aus eigenen Kräften, also kein vollkommenes Solo spielt, so kann er auch den Tout nicht ansagen, aber zufällig kann er ihn machen.

Für den Mediateur wird halb so viel, als für das Solo bezahlt, [1]) mithin außer Couleur 2, in Couleur 4 Marken, die Honneurs für die Matadors und für die Ersten werden wie gewöhnlich bezahlt, aber für den Tout, welchen der Mediateurspieler macht, nur halb so viel als in andern Fällen, nämlich 4 Marken außer und 8 Marken in Couleur. — An manchen Orten kostet der Tout bei dem Mediateur nur drei außer, und sechs Marken in Couleur, da kostet aber auch der Tout im Solo nur vier außer, und acht Marken in Couleur. Dieses ist eine Abweichung von der Regel, welche der Willkür der Spieler überlassen bleibt. — Die Bezahlung für die übrigen Spielarten bleibt dieselbe, welche wir schon kennen. Das Setzen und Ziehen der Bêtes geschieht ganz so, wie bei dem einfachen und Couleur-Solo.

Ueber das Spiel selbst wird es unnöthig sein, außer dem Gesagten noch besondere Spielregeln beizufügen; sie würden nur in Wiederholung dessen, was bei den vorherigen Soloarten bereits hinlänglich erklärt ist, bestehen müssen. Den Gegenspielern wollen wir indeß kürzlich anrathen, wenn der Mediateurspieler in der Mitte sitzt, sogleich die Farbe des verlangten Dauses anzubringen, denn da der Spieler darin wahrscheinlich stark besetzt ist, so kann es leicht abgestochen werden, welches ihm zum großen Nachtheile gereicht, auch wenn er das Spiel wirklich noch gewinnt. Hat aber der Spieler die Hinterhand, dann darf man die Farbe des gerufenen Dauses nicht anbringen; denn wenn auch mit Trumpf eingestochen wird, so giebt er das Daus nicht, und gewinnt dadurch an Stärke.

---

1) Nach dem Beispiel des Quadrille, einer Abart des L'Hombrespiels, gehet das Forcée partout in einigen Gesellschaften dem Mediateur vor, statt daß es nach unserer Anleitung und nach der gewöhnlichen Weise umgekehrt ist. Dieses kommt wohl daher, weil man, da das Forcée partout höher bezahlt wird, als der Mediateur, glaubt, jenem auch den Vorrang geben zu müssen. Allein jenes ist immer nur ein Hülfsspiel, der Mediateur gewissermaßen Solo. Für den Mediateur erhält der Spieler von zwei Gegenspielern (da der dritte für die Abgabe des Mediateur-Dauses frei ist) eben so viel, als für Forcée partout von Einem, und wenn Honneurs dabei sind, so gewinnt der Spieler weit mehr als beim Forcée partout, da er diese von allen drei Gegenspielern bezahlt erhält. —

Nach einigen Versuchen in dem hier abgehandelten Solospiel mit dem Mediateur, wird man sich bald überzeugen, daß es mehr Unterhaltung gewährt, aber auch kostspieliger ist, als das gewöhnliche Solo.

Das Solo mit doppelter Couleur.

Diese Art Solo zu spielen ist sehr selten, weil sie aber doch hier und da vorkömmt, so ist es nothwendig, derselben hier ebenfalls Erwähnung zu thun.

Man bleibt nämlich nicht dabei stehen, eine Lieblingsfarbe (Couleur favorite) zu erwählen, sondern man bestimmt noch eine Vorzugsfarbe (Couleur de préférence), welches nun nicht mehr wie im bloßen Couleur-Solo von gleicher Bedeutung ist, und ein Spiel in der Preference überbietet die gleiche Spielart in der Favorite. Gesetzt Eicheln wäre Couleur (man setzt der Kürze wegen nicht jedesmal favorite hinzu), Roth aber Préference. A hat zur Vorhand eine Frage in Grün, er spricht daher: ich frage! B hat eine Frage in Eicheln, er fragt daher ab: ist's? C hat eine Frage in Roth, er ruft daher: Préference! D paßt. Haben nun A und B nicht hinlänglich gute Karten zum Solo, so müssen sie passen.

Man bestimmt die Couleur wie gewöhnlich durch das erste gewonnene Spiel, und die Préference entweder durch das zweite gewonnene Spiel, es sei nun Frage, Forcé oder Solo, oder durch das erste gewonnene Solo. Ist das zweite gewonnene Spiel oder das erste gewonnene Solo in der bereits erwählten Couleur, so bestimmt die Préference das nächste außer der Couleur gewonnene Spiel. Das Spiel, welches die Couleur oder Préference bestimmt, wird als ein Spiel in gewöhnlicher Farbe bezahlt, erst die folgenden in derselben Farbe haben das Recht und den Preis der Couleur oder Préference. Die Préference kostet noch einmal soviel, als die Couleur:

	in der Couleur de préference kostet
die Frage	nichts [1]) wenn Honneurs dabei sind, ist dies aber nicht, so bekommt die Preference ein Honneur von 4 Marken.
Forcé simple	8 Marken
Forcé partout	16 „

1) Oder wenn man, zufolge der Bemerkung am Ende des Abschnitts vom Couleur-Solo, 2 Marken für die Frage in Couleur festsetzt, so muß sie in der Préference 4 Marken kosten.

Das Solo	16	Marken
Die fünf ersten Stiche	8	"
Der zufällige Tout	32	"
Der angesagte Tout	64	"
Drei Matadors	12	"
Jeder folgende	4	"

Man kann diese Soloart auch mit Verleugnen der Matadors und mit dem Mediateur spielen, und da kostet

der Mediateur in der Couleur de préference	8	Marken
der Tout beim Mediateurspiel	16	"

Das ist es, was diese Soloart Merkwürdiges hat, welche blos von denen vorgezogen werden wird, welche Vergnügen an Uebertreiben und Hasardiren finden.

Das Solo unter drei Personen.

Man nennt diese Soloart auch deutsch L'Hombre, aber sehr uneigentlich, da es mit dem L'Hombre wenig mehr als den Umstand gemein hat, daß hier wie dort drei Personen spielen; man giebt ihr auch den Namen Tritrille (auszuspr. Tritrillje) welcher aber nicht sehr gewöhnlich ist; häufiger sagt man Spitzeln. Dieses Spiel ist zwar nicht ohne alles Interesse, aber die Mannigfaltigkeit des Solos unter vier Personen hat es nicht, da es nicht die Abwechselung gewährt, indem man blos Solo spielen kann. Daher findet man auch selten eine Gesellschaft, die dasselbe vorzugsweise zu ihrer Erholung wählte, vielmehr spielt man es gemeiniglich nur in Ermangelung des vierten Spielers. Demungeachtet ist es kostbarer als das Solo mit Couleur unter vier Personen. Dieses wird es durch das öftere Stammsetzen, weil man, wenn kein Solo gespielt werden kann, die Karte wieder einmischt und folglich einen neuen Stamm setzt. Dieses geschieht aber zuweilen während einer Partie so oft, daß der Pot dadurch sehr stark anwächst und nicht selten das sämmtliche Geld der Spieler auf dem Teller steht, daher man es nicht abspielen kann, sondern sich genöthigt sieht, es zu vertheilen. Wegen der Eigenschaft, daß man hier keine andere Spielart als Solo spielt, hat man demselben auch den Namen Solo solitaire (Solo solitähr) gegeben. Man hat verschiedene Arten Solo unter drei Personen zu spielen, die gewöhnlichste ist folgende:

A.

Das eigentliche Spitzeln.

Man nimmt alle Schellenblätter, die Sieben ausgenommen, und die Achte von der rothen Farbe, aus einer vollen Karte, so daß noch 24 Blätter bleiben; Schellen ist dabei allemal die Couleur favorite. Bei dieser Einrichtung findet aber ein auffallendes Mißverhältniß zwischen der Couleur zu den andern Farben, sowohl überhaupt, wie auch als Trumpf, statt, und es folgt daraus natürlich, daß es weit leichter ist in der Couleur, als in einer andern Farbe zu spielen. Hat man nur einen einzigen Trumpf in Couleur und einige Nebenkarten, so kann man weit leichter Solo gewinnen, als mit fünf Trümpfen in einer andern Farbe. Auf diese Weise aber erfordert ein Solo in Schellen äußerst wenig Geschicklichkeit und Nachdenken, und dieser Umstand vermindert natürlich die Unterhaltung, welche doch der Hauptzweck eines jeden Spieles sein soll. Die Benennung **Spitzeln** ist insbesondere dieser Art Solo unter drei Personen zu spielen eigen, denn da die Couleur aus so wenigen Blättern besteht, so wird fast jedesmal ein Solo-Couleur gespielt werden, und mithin die **Schellen Spitze** eine Hauptrolle spielen. Aber auch wenn Solo außer Couleur gespielt wird, ist die Schellen-Sieben allemal ein wichtiges Blatt, wie man gleich sehen wird.

Sitzt der Spieler in der Mitte und die Vorhand hat die Schellen-Sieben und ein stark besetztes Daus, so muß sie zuerst das Daus und nicht die Schellen-Sieben spielen; denn auf diese könnte sich der Spieler vielleicht renonciren und das Daus alsdann abstechen. Ist aber der erste Stich mit dem Dause gemacht, dann muß die Schellen Sieben unausbleiblich nachgespielt werden; denn sticht nun der Spieler nicht mit einem ganz hohen Trumpf, so läuft er Gefahr überstochen zu werden, sticht er aber mit einem hohen Trumpf, so verliert er dadurch viel von seiner Stärke, und sticht er gar nicht ab, so kann auch die Hinterhand abwerfen und sich dadurch vielleicht eine Renonce machen, wodurch der Spieler in desto größere Verlegenheit geräth. — Hat aber die Vorhand kein Daus zum Anspielen, aber die Schellen-Sieben, dann muß diese gespielt werden, um dem Spieler wo möglich die fünf ersten Stiche zu entreißen. — Wenn aber der Spieler die Hinterhand hat, dann darf die Schellen-Sieben schlechterdings

nicht ausgespielt werden, es wäre denn, man hätte ein so starkes Gegenspiel, daß man gern hinter die Hand kommen möchte, um dem Spieler das Gleichgewicht desto besser halten zu können. Wird nun die Schellen Sieben gespielt, so muß der Zweite seinen höchsten Trumpf nicht schonen. Der Spieler mag nun überstechen oder laufen lassen, so kann es dem Zweiten einerlei sein, er hat seine Schuldigkeit gethan, und auch der Erste hat seine Absicht erreicht.

Hat man bei einem Dause nicht den König oder doch mehrere Blätter dabei, so darf man als Gegenspieler dasselbe nicht anspielen, denn es ist die Regel, die einmal gespielte Farbe sogleich nachzubringen; nicht weniger macht man durch das Anspielen eines bloßen Dauses dem Spieler oft einen König frei und vermehrt dadurch seine Stärke. Eben so sorgfältig muß man zu vermeiden suchen, einen besetzten König anzuspielen, wenn der Spieler der Letzte ist, denn der Fall ist nicht selten, daß dieser das Daus und den Ober oder sonst viel Force in der angespielten Farbe hat, und man giebt ihm dadurch oft selbst Gelegenheit, am Ende den Tout zu machen.

Mit dem Tout verhält es sich hier wie bei dem einfachen Solo: man kann denselben zufällig machen, aber auch ansagen. Ueberhaupt gelten beim Solo unter drei Personen alle gewöhnlichen Solo-Regeln, daher deshalb hier keine besondern Erinnerungen gegeben werden dürfen. Man spielt dasselbe auch, jedoch äußerst selten, mit dem Mediateur, und alsdann geht es ganz nach der oben beschriebenen Weise.

Der Umstand, daß man hier nur zwei Gegner hat, ist von einem doppelten Einfluß. Auf der einen Seite ist das Gegenspiel nun nicht so vertheilt, als es im Solo unter vier Personen ist, und daher die Feinde zwar in der Zahl geringer, aber an Stärke oft desto gefährlicher. Auf der andern Seite aber gewährt dem nachdenkenden Spieler, welcher sich nicht dem blinden Glücke überläßt, die geringere Zahl der Gegner den Vortheil eines ziemlich sichern Ueberblicks und einer wahrscheinlichen Berechnung, wie das Gegenspiel vertheilt ist und welcher von beiden Gegenspielern der gefährlichste sei, wonach er bald die zweckmäßigsten Maßregeln nehmen wird.

Der größte und wichtigste Vorzug des Solospiels unter drei Personen ist dieser, daß man dabei blos von sich abhängt, und da keine Hülfsspiele stattfinden, weder fremden Tadel noch Vorwürfen ausgesetzt ist.

Das Setzen und Ziehen der Stämme und Betes ist die gewöhnliche,

mit dem Unterschiede, daß hier nicht mehr als drei Stämme zugesetzt und gezogen werden, deutlicher: der Geber setzt jedesmal 4 Marken Stamm, das erste Bête ist 4, das zweite 12 Marken, so viel beträgt auch jedes folgende Bête, und mehr wie 12 Marken werden bei einem gewonnenen Spiele nie aus dem Pot gezogen. — In andern Gesellschaften steigen die Bêtes wie bei dem Solo unter vier Personen bis auf 16, und so viel werden auch gezogen.

6.

Eine andere Art.

Die zweite Art unter drei Personen Solo zu spielen ist folgende: man nimmt die vier Achten und die vier Neunen aus einer vollen Karte, wo dann ebenfalls 24 Blätter bleiben, und bestimmt die Couleur favorite durch das erste gewonnene Spiel. Diese Art ist weit vorzüglicher, als das vorher beschriebene eigentliche Spitzeln, da sie mehr Mannigfaltigkeit hat, folglich auch mehr Unterhaltung gewährt und das Vergnügen in einem höhern Grade befördert.

Es werden vielleicht Manche einwenden und sagen, diese Art sei weit kostspieliger, als die erste, weil man hier der Gefahr ausgesetzt sei, Solo mit vier oder fünf Matadoren in Couleur bezahlen zu müssen, da man bei der Erstern nie mehr als drei zu befürchten habe. Allein wahrscheinlich haben Diejenigen, welche diese Einwendung machen, keine genaue Vergleichung zwischen diesen beiden Spielarten angestellt: denn in der letztern Art kann man drei Matadore, einen Trumpf und einen besetzten König haben und sein Spiel dennoch verlieren, weil noch vier Trümpfe dagegen sind; in der Ersten hingegen bleibt, wenn der Spieler auch nur auf die Spadille allein ein Solo spielt und Manille und Basta in einer Hand sind, immer nur ein Trumpf zurück. Was kann aber ein einziger Trumpf schaden, wenn der Spieler noch viele andere gute Blätter in der Hand hat? — Eben so einleuchtend ist es auch, daß bei der letzten Art die Solos in Couleur weit seltener vorkommen, als bei der ersten, wo unter drei Solos die gespielt werden, allemal zwei in Couleur zu sein pflegen, indem 7 bis 8 Trümpfe sich mehr vertheilen, als drei. —

C.

Noch eine andere Art, Casco genannt.

Die beiden hier angeführten Arten des Solo unter drei Personen spielt man auch mit einer Veränderung unter dem Namen Casco. Diese Veränderung besteht darin, daß die beiden Gegenspieler, indem sie zwar sich gegen den Spieler vereinigen, doch gewissermaßen Jeder für sich spielen, und ein Jeder ein eigenes Interesse haben, welches von dem des Gehülfen verschieden ist. Die beiden Gegenspieler legen daher die Stiche, welche sie machen, nicht zusammen, sondern ein Jeder behält die seinigen für sich. Der Spieler hat mit fünf Stichen gewonnen, aber auch mit vier Stichen kann er das Spiel gewinnen, wenn die übrigen vier Stiche nicht von einem Gegner allein gemacht, sondern so vertheilt sind, daß einer einen Stich und der andere drei Stiche, oder Jeder zwei Stiche hat. Hat ein Gegenspieler eben so viel Stiche, als der Spieler, so ist es eine Remise, der Spieler hat verloren und setzt Bête. Die Remise findet statt, wenn der Spieler drei Stiche, ein Gegner ebenfalls drei Stiche und der andere zwei Stiche hat, oder wenn der Spieler vier Stiche, ein Gegner ebenfalls vier Stiche und folglich der andere gar keinen Stich hat. Wenn daher der Spieler vier Stiche gemacht, oder doch gewiß hat, ein Gegner aber hat schon drei Stiche, so muß er das Spiel so einzurichten suchen, wenn er nicht auch den fünften Stich selbst machen kann, daß der andere Gegner auch einen Stich bekommt; denn alsdann hat er das Spiel mit vier Stichen gewonnen, dagegen er es verloren haben würde, wenn der Erste den vierten Stich machte.

Nun wird also ein jeder Gegenspieler nächst der Sorge, das Spiel überhaupt verloren zu machen, darauf bedacht sein, einen Stich mehr zu machen, als der Spieler, das heißt er wird das Spiel c o d i l l e zu gewinnen suchen. Wer das Spiel codille gewonnen hat, zieht eben das aus dem Pot, was der Spieler im Fall des Gewinnes gezogen hätte. Da es nun aber einen bedeutenden Unterschied macht, wenn im Fall der Remise der Spieler ein Bête zusetzt, dagegen im Fall der Codille zwar der Spieler für den Verlust seines Spiels sein Bête setzt, aber zu gleicher Zeit der, welcher das Spiel codille gewonnen hat, aus dem Pot zieht, so muß der Dritte darauf bedacht sein, die Codille zu verhindern. Es folgt daraus, daß man auch zuweilen zum Nachtheil des Freundes spielen müsse, sowohl

um die Codille zu gewinnen, als um sie zu verhindern. Um aber dieses nicht zu weit zu treiben, nehme man folgende Regeln in Acht:

1. Dem Spieler keinen Stich; von dieser Regel ist nur selten eine Ausnahme zu machen, nämlich: wenn der Gehülfe bereits drei Stiche hat und man sicher ist, daß man auch noch einen Stich machen werde, dann muß man verhindern, daß der Freund nicht die Codille gewinne und zum Vortheil des Spielers ausspielen oder ihm einen Stich lachiren, damit das Spiel nur eine Remise werde.

2. Es ist besser, daß der Freund die Codille, als daß der Spieler das Spiel gewinne.

3. Wenn man nicht vier gewisse Stiche in der Hand hat, so muß man nicht von Anfang an auf die Codille spielen, sondern dem Freunde eher einen Stich lachiren, als seine Forcen zu voreilig und oft zum Vortheil des Spielers aus der Hand geben.

4. Man muß suchen die Stiche auf Kosten des Spielers zu machen und so selten als möglich auf Kosten des Freundes.

In einigen Gesellschaften muß der Spieler im Fall der Codille zwei Bêtes setzen, von welchen eins Derjenige erhält, der die Codille gewonnen hat. Bei dieser Einrichtung hat der zweite Gegenspieler keinen Vortheil, die Codille zu verhindern, denn der Pot bleibt in derselben Stärke, als wenn das Spiel blos remis wäre. Wenn man also nicht selbst das Spiel Codille zu gewinnen denkt, so wird man Alles anwenden, dem Freund zum Vortheil zu spielen. Dadurch werden allerdings mehr Spiele codille verloren gehen, und das Spiel wird kostbarer, aber weniger künstlich und interessant werden.

Die Benennung Casco, welche man dieser Spielart beigelegt hat, paßt für dieselbe auf keine Weise, wie man aus der Erklärung dieses Ausdrucks, welche im folgenden Abschnitt gegeben werden soll, sehen wird.

D.

Kauf-Solo oder deutsch L'Hombre, auch Casco genannt.

Diese Art hat durch die Abwechselungen weit mehr Interesse, als andere Arten des Solos unter drei Personen, und wenn irgend eine den Namen deutsch L'Hombre verdient, so ist es diese, welche noch die meiste Aehnlichkeit mit dem L'Hombre hat.

Man nimmt 24 Blätter; entweder legt man alle Schellen, die Sieben

ausgenommen, und die Achte von der rothen Farbe zurück, oder die Achte und Neune von jeder Farbe. Im ersten Falle ist Schellen stets Couleur, im andern Falle bestimmt man die Couleur durch das erste gewonnene Spiel. Jeder Spieler bekommt fünf Blätter, die übrigbleibenden neun Blätter werden der Talon genannt. Man giebt die Karten entweder einzeln, oder erst zwei, dann eins und wieder Zwei; oder erst drei und dann zwei. Drei Stiche machen das Spiel gewonnen. Es finden außer dem Solo auch Fragen, Groß- und Klein-Forcé statt, und man genießt dabei den Vortheil, daß man nicht von der Willkühr oder der größern oder geringern Geschicklichkeit eines Gehülfen, wie im Solo unter vier Personen, sondern vom Glücke, abhängt.

Wenn man fragt, so muß man, nachdem von den Uebrigen gepaßt worden ist, die Trumpffarbe bestimmen, alsdann legt man einige Blätter weg, die man zum Spiele nicht nöthig hat und kauft, in der Hoffnung, bessere zu bekommen, soviel andere dafür vom Talon. Hat der Spieler gekauft, so kaufen auch die Gegenspieler, zuerst der, welcher dem Spieler zur linken Hand sitzt. Die beiden Gegner können, nachdem der Fragende die Trumpffarbe bestimmt hat, leicht beurtheilen, welche von ihren Blättern ihnen entbehrlich sein werden, doch thut der, welcher zuerst nach dem Spieler kauft, wohl, nicht weniger als drei Blätter für den Folgenden liegen zu lassen. Läßt man dem Letzten weniger liegen, so nennt man dieses durchgreifen oder durchkaufen. Man hält dafür, daß man Raison habe durchzugreifen, wenn man einen von den drei ersten Matadoren hat. — Karten aus der Hand weglegen, um andere dafür vom Talon zu kaufen, heißt ecartiren. Es ist nützlich zu behalten, welche Blätter man weggelegt hat; hat man aber einmal gekauft, so darf man die weggelegten Blätter nicht mehr besehen. Bleiben Blätter vom Talon übrig, die nicht gekauft worden sind, so dürfen sie von Niemand besehen werden.

Hat man Spadille und Basta und kann nicht Solo spielen, d. h. mit den in der Hand habenden Karten und ohne zu kaufen, drei Stiche machen, so ist man genöthigt Forcée partout anzusagen. Es wird dabei auf folgende Weise verfahren: man schlägt das oberste Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist und legt so viel Blätter, als man der so bestimmten Trumpffarbe zufolge Raison hat, aus der Hand und nimmt andere dafür vom Talon, das abgeschlagene Blatt mit eingeschlossen. Hat der Spieler gekauft, so ecartiren auch die Gegenspieler wie vorher. — Wird Solo gespielt, so kaufen blos die beiden Gegner, vom Spieler ab links herum.

Ist von allen drei Spielern gepaßt, so muß derjenige, der die Spadille hat, sich melden, um Klein-Forcé oder Spadille Forcé zu spielen. Der Spieler schlägt ein Blatt vom Talon auf, welche Farbe alsdann Trumpf ist, und kauft so viele Blätter, als er zum Spiele nöthig zu haben glaubt, und nach dem Spieler ecartiren auch die Gegner wie gewöhnlich. Wird bei Klein-Forcé die Basta abgeschlagen, so bedeutet sie entweder Grün oder Couleur, wie man es vorher ausgemacht hat. Meldet sich Niemand mit der Spadille, so wird im Talon nachgesehen, ob sie darin befindlich ist; findet sie sich nicht, woraus folgt, daß sie einer von den Spielern verschwiegen hat, so muß derselbe zur Strafe Bête setzen, aber es kann nicht gespielt werden.

Casco hat man diese Soloart deshalb genannt, weil Groß- und Klein-Forcé, nach der dabei gewöhnlichen Art, den Trumpf zu bestimmen, auch Groß- und Klein-Casco genannt werden. Casco ist ein spanisches Wort, und heißt: ich falle hinein. Man will damit sagen, daß man ein gewagtes Spiel mache, indem man die Bestimmung der Trumpffarbe dem Zufalle überlasse und daher sehr leicht in eine Spielstrafe verfallen könne. Da nun dieses bei der dritten Art, das Solo unter drei Personen zu spielen, gar nicht stattfindet, so hat man derselben sehr uneigentlich den Namen Casco gegeben, welcher blos der jetzt beschriebenen Art mit Recht zukommt. Die Gegenspieler handeln hier ebenfalls jeder für sich und legen daher ihre Stiche nicht zusammen. — Hat der Spieler zwei Stiche, ein Gegner auch zwei und der Andere einen Stich, so ist es eine Remise. Hat aber der eine Gegner drei Stiche, der Spieler aber nur zwei, oder nur einen und der andere Gegenspieler auch einen Stich, so ist es eine Codille. Wer das Spiel codille gewonnen hat, zieht aus dem Pot.

E.

Mit dreißig Karten.

Endlich spielt man auch mit dreißig Blättern Solo unter drei Personen, indem man die schellene und rothe Achte aus der Karte nimmt und Jeder 10 Blätter bekommt. Diese Art ist den ersten beiden weit vorzuziehen, besonders wenn mit dem Mediateur gespielt wird; denn man hat nicht nur alle Däuser, sondern auch in jeder Farbe eine gleiche Anzahl Trümpfe. Das Spiel selbst geht übrigens ganz nach den bekannten Regeln, nur daß hier sechs Stiche zum Gewinnen des Spiels erforderlich sind.

Das Solospiel mit einer Karte von fünf Farben.

(Siehe hierzu die Abbildung.)

Man hat sich nicht damit begnügt, dem Solospiele so viele Veränderungen zu geben, als die gewöhnliche deutsche Karte zuläßt, sondern man hat endlich die Karte mit noch einer Farbe vermehrt. Diese fünfte Farbe, welche die Form von Blumen oder Sternen hat, nennt man die blaue, auch wohl die schwarze. Diese Vermehrung der Farben und der Kar-

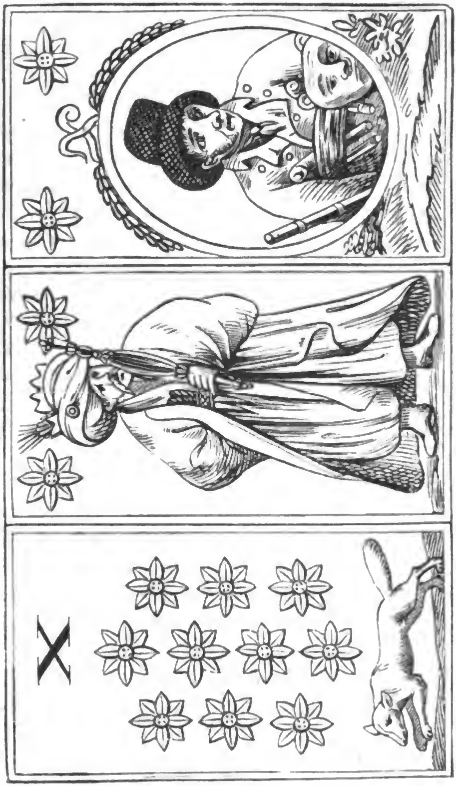


Abbildung der blauen Farbe.

Das blaue Daus. Der blaue König. Die blaue Zehne.

tenblätter hat vorzüglich die Absicht, bei einer Solopartie auch den fünften Spieler zulassen zu können; aber auch vier Personen spielen mit der fünffarbigen Karte.

A.

Solo unter fünf Personen mit einer fünffarbigen Karte.

Der Kartengeber setzt 6 Marken Stamm, die Bètes steigen demgemäß bis auf 24, und 24 werden jedesmal, wenn der Pot soviel oder darüber enthält, gezogen. Das Spiel und die Honneurs werden aber nicht höher, als es bei den vierfarbigen Soloarten gewöhnlich ist, bezahlt. — Eicheln ist beständig Couleur und Blau stets Préference. Es findet dabei die gewöhnliche Berechnung statt, Couleur gilt noch einmal soviel als die gewöhnlichen Farben, und die Préference wieder das doppelte der Couleur. Blau, die Préference, ist, wie man bemerken wird, eine lange Trumpffarbe, und aus diesem Grunde hat man wahrscheinlich zu Couleur eine kurze, Eicheln, bestimmt. Will man aber die Couleur nicht ein für allemal fest bestimmen, so lasse man es auf das erste gewonnene Spiel ankommen; Blau bleibt aber immer Couleur de préference. — Einen andern Vorzug als den der Préference hat die blaue Farbe nicht.

Wenn eine Farbe gewonnen wird, so bekommt der Spieler die Bezahlung von Zweien, der Gehülfe aber nur von Einem, den Stamm aber theilen sie zu gleichen Theilen. Wird eine Frage verloren, so bezahlt der Fragende an Zwei, der Gehülfe an Einen. Machen die Gegenspieler bei einer Frage fünf Stiche, so bekommt jeder den dritten Theil desjenigen, was aus dem Pot gezogen wird. Die Gegenspieler ziehen hier, auch wenn kein volles Bète steht und selbst den bloßen Stamm. Bei Forcée partout oder Forcée simple wird die Zahlung der drei Gegenspieler unter die beiden Spielenden gleich vertheilt, so bezahlen sie auch im Fall des Verlustes zu gleichen Theilen, was den drei Gegenspielern zukommt. In allen übrigen Punkten spielt man es genau nach den Regeln des vierfarbigen Solospiels. Man spielt es auch mit Verleugnen, und mit dem Mediateur nach den gewöhnlichen Regeln.

B.

Das Solo unter vier Personen mit einer fünffarbigen Karte.

Unter vier Personen bekommt jeder Mitspieler 10 Blätter, und sechs Stiche sind zum Gewinnen eines Spiels erforderlich. Blau ist stets Pré-

ference, Eicheln aber Couleur; man kann jedoch auch eine andere Farbe zu Couleur machen. Der Kartengeber setzt, wie gewöhnlich, nur 4 Marken Stamm, die Bêtes steigen bis 16, und in allem Uebrigen werden genau die Regeln des vierfarbigen Solospiels mit doppelter Couleur beobachtet.

Spitzeln.

Es wird mit der deutschen Karte gespielt, und zwar auf zwei verschiedene Arten, die wir hier nacheinander beschreiben wollen.

Erste Art.

Man legt aus dem vollständigen Spiele von 32 Blättern das ganze Schellen vom Daus bis zur 8 fort, so daß nur die Schellen 7 darin bleibt; außerdem wird noch die rothe 8 fortgelegt.

Der Werth der Karten ist der natürliche, d. h. Daus, König, Ober, Unter, 10, 9, 8, 7.

Das höchste Blatt im ganzen Spiele und immerwährend Trumpf ist der Eichel-Ober, welcher der Alte heißt, und der Spadille im L'Hombre entspricht.

Der zweite Trumpf, welcher nach der Farbe wechselt, in der man spielt, ist die 7 oder Spitze.

Der dritte Trumpf, welcher ebenfalls fortwährend Trumpf bleibt, ist der grüne Ober, welcher Baste heißt und auch der Baste im L'Hombre ganz entspricht.

Diese drei Trümpfe heißen Matador, aber auch alle andern Karten, die sich hier noch unmittelbar anschließen, werden Matadors genannt und als solche bezahlt.

Schellen, von welchem nach Obigem nur drei Trümpfe vorhanden sind, nämlich die drei Matador, ist fortwährend beste Farbe und überbietet die drei andern. In dieser Farbe zu spielen, wenn man nicht alle drei Matador oder Vorhand hat, ist sehr gefährlich; hat man aber die Vorhand, so kann man auch auf den Alten allein spielen, indem man hofft, daß die beiden andern Trümpfe nicht zusammen sitzen, und folglich fallen müssen, wenn man mit dem Alten fordert.

Die 3 Matador in Schellen werden doppelt bezahlt, und zwar finden folgende Bezahlungssätze Statt:

3 Matador: 6, Solo: 8.
Solo und 3 Matador: 14.
Tout: 16.
Solo-Tout: 24.
Solo-Tout mit 3 Matador: 30.
Die ersten fünf Stiche ohne Matador: 12.
Die ersten fünf Stiche mit Matador: 18.

In den drei andern Farben, eicheln, grün und roth, wird bezahlt:
Solo: 4.
Tout: 8.
Solo-Tout: 12.
3 Matador: 3; jeder Matador mehr: 1.

Spielt man in einer der Fehlfarben, so gilt die Schellen-Sieben als Daus; ehe man sie aber ausspielt, muß man die Trümpfe herausfordern, denn da weiter kein Blatt von dieser Farbe vorhanden ist, würde sie sonst gestochen werden.

Das Kartengeben wird auf folgende Weise bestimmt: Man nimmt von irgend einer Farbe Daus, König und Ober, und läßt die drei Spieler ziehen; wer das Daus zieht, giebt und wählt sich zugleich den Platz; rechts neben ihn kömmt der zu sitzen, der den König hat, und links neben dem Kartengeber der Ober.

Der Kartengeber läßt rechts abheben und giebt links herum, zuerst drei Blätter, dann zwei und dann wieder drei.

Der Kartengeber giebt 4 Marken Stamm; für das Passen wird nichts gesetzt, aber nach dem Passen setzt der nächste Kartengeber wieder 4 Marken. Ist mehrmals gepaßt worden, so daß über 12 Marken in dem Pot stehen, so werden doch jedesmal nur 12 Marken gewonnen oder verloren; wer aber Bête wird und Karten zugleich geben muß, setzt 16 Marken.

Es findet kein anderes Spiel statt, als Solo, und um dieses zu gewinnen, muß man aus seiner Hand 5 Stiche machen; getraut man sich nicht diese 5 Stiche zu bekommen, so paßt man, und wenn alle Drei passen, werden die Karten zusammengeworfen und der Nächste giebt.

Zweite Art.

Spitzeln mit Funfzehnern.

Dies unterscheidet sich von der vorigen Spielart nur dadurch, daß die Karten nicht zusammengeworfen werden, wenn kein Solo herauskommt.

Haben alle Drei gepaßt, so spielt die Vorhand aus, und Jeder sucht für sich so viel Stiche und Augen zu bekommen, als möglich.

Das Daus zählt 5 Augen, der König 4, der Ober 3, der Unter 2, die Zehne 1, und es kommen folglich im Ganzen 45 Augen heraus, so daß jeder Spieler 15 Augen haben muß. Wer über 15 Augen hat, bekömmt von jedem der Mitspieler so viel Marken bezahlt, als er Augen mehr hat, und wer die wenigsten Augen hat, muß an Beide bezahlen, selbst wenn der Zweite nicht 15 Augen haben sollte.

Bei diesem Spiele wird vom Teller nichts gezogen, und es gelten auch keine Matador, sondern der Alte und die Baste rangiren zu ihren Farben als gewöhnliche Ober, und gelten 3 Points.

Diese beiden Arten des Spitzelns werden auch unter 4 Personen gespielt, d. h. so, daß jedesmal der, welcher giebt, paßt. Außerdem gelten alle Regeln wie für das Spiel unter Dreien.

Süßmilch.

Das Süßmilch ist gleich dem Schnitt eine Abart des Pharao, es unterscheidet sich aber von diesem wesentlich dadurch, daß keiner der Spieler ein eigenes Buch bekömmt; statt dessen wird ein vollständiges Buch offen auf den Tisch gebreitet und jeder Spieler besetzt beliebig eines der 13 Blätter.

Gebogen wird nicht, indessen steht es Jedem frei, sein Geld fortstehen zu lassen, so lange er will.

Das plié ist ganz für den Banquier.

Für den Banquier gelten im Uebrigen ganz dieselben Regeln, wie beim Pharao.

Man spielt es auch so, daß nur die acht Blätter der deutschen Karte, von dem Daus bis zur Sieben auf den Tisch geschrieben werden.

Tarok.

Das Tarok ist eine Umgestaltung aus dem früher sehr häufigen Trappolier-Spiel, welches in der Mitte des funfzehnten Jahrhunderts in Italien viel gespielt wurde, und namentlich unter den geringen Ständen. Die Tarokkarten, wie sie jetzt bestehen, sollen französischen Ursprungs sein.

Daß das Tarok nicht allgemeiner verbreitet ist, kömmt wohl nur daher, weil dessen Erlernung zu schwer ist, namentlich aber das Spiel mit einer so großen Anzahl (78) Blättern eine fortgesetzte und angestrengte Aufmerksamkeit erfordert.

Gewöhnlich wird Tarok unter 3 Personen gespielt; nehmen 4 daran Theil, so ist einer König und mischt die zweite Karte, wie beim L'Hombre.

Die Tarokkarte besteht aus 78 Blättern, von welchen 59 leere Blätter oder Latons und 19 Zähler sind. Zu den ersteren gehören auch die mit I bis XXI bezeichneten Karten, Taroks, Trümpfe, oder Stecher genannt, von welchen immer der höhere den niedrigeren sticht. In den beiden rothen Farben folgen die Karten vom As bis zur Zehne herunter, in den schwarzen Farben ist es umgekehrt, die 10 sticht die 9 u. s. w. Die Bilder sind der König, die Dame, der Cavall und der Bube; der König gilt 5, die Dame 4, der Cavall 3, der Bube 2 Points.

Um die Sitze der Spielenden zu bestimmen, legt man auf jeden der 4 Plätze einen Laton von den 4 Farben der Karte, und nimmt von jeder Farbe einen zweiten Laton verkehrt in die Hand. Jeder Spieler zieht ein Blatt und setzt sich dahin, wo die gezogene Farbe liegt.

Um zu bestimmen, wer angeben soll, weil dies den Vortheil des Scatlegens gewährt, wird das eine Spiel Karten gemischt und abgehoben. Dann giebt der Tailleur von der Linken zur Rechten jedem Spieler ein aufgedecktes Blatt, und dies so lange, bis der 21. kommt. Wer diesen erhält, giebt linker Hand an, und des Gebers Nachbar zur Rechten ist für dieses Spiel König. Im folgenden Spiele giebt der Nachbar linker Hand und der vorige Geber ist König, und so fort.

Der Geber nimmt nun die vom Könige vorher gemischte Karte, die von diesem stets an den Platz des Gebers gelegt wird, und läßt den Mitspieler rechter Hand abheben. An manchen Orten thut dies der König. Sodann legt er den noch unten liegenden Theil der Karte auf den abgehobenen, giebt von der Linken zur Rechten jedem Spieler, den König ausgenommen, dann sich selbst 5 Blätter, und dies so lange, bis die Karte vertheilt ist. Den letzten Wurf bekommt sonach der Geber, und dieser Wurf besteht nicht, wie die andern aus 5, sondern aus 8 Blättern, weil der Geber das Recht hat, 3 Blätter in Scat zu legen. Die andern Spieler erhalten also 25, der Geber 28 Blätter.

Man giebt darum nicht, wie im Tarok-L'Hombre, jedem Spieler seine 25 Blätter auf ein Mal, sondern einzeln, damit nicht zu viele Bilder oder Taroks auf eine Seite fallen, weil dann zu viel angesagt werden könnte.

Wenn die Karte vertheilt ist, nimmt jeder Spieler die seinige auf und ordnet oder rangirt sie, so daß zuerst Coeur kommt, dann Pique, dann die Taroks, und zwar von oben herein, dann Carreau und Treffl folgen. Die Farben steckt man, so viel man von jeder hat, vom König abwärts.

Der Skis ist die merkwürdigste Karte im Tarok; bald erscheint er als Laton, bald als Bild, bald als Tarok, bald als alle drei zusammen, ohne selbst zu stechen oder gestochen zu werden.

Als Tarok wird der Skis betrachtet:

Wenn man 9 Taroks und den Skis hat, und alsdann 10 Taroks ansagt.

Wenn man Tarok abfordern und doch die eigentlichen Taroks oder Stecher schonen will.

Wenn von einem Mitspieler Tarok gefordert wird und man vielleicht einen der höchsten Stecher zugeben müßte.

In diesen beiden Fällen legt man den Skis mit dem Ausdrucke: — „ich skisire mich“ in seine gemachten Stiche und giebt dafür aus diesen einen Laton oder leeren Tarok an den Eigenthümer des letzten Stiches ab.

Wenn man einen angespielten Laton, dessen Farbe man nicht hat, nicht stechen will.

Noch wird er als Tarok, eigentlich aber mehr als Zähler während des Spiels — denn er gilt ohnehin fünf, — betrachtet:

Wenn man Matadors ansagen will, wozu der Tarok 1, der 21. und der Skis gehören, weil diese 3 Blätter unter den Taroks die eigentlichen Zähler sind.

Als Bild wird der Skis angesehen:

Wenn man ein halbes oder skisirtes Königreich ansagen will, das ist drei Könige und Skis. Zu vier Königen, welche ein ganzes oder natürliches Königreich ausmachen, braucht man ihn nicht.

Wenn man eine halbe oder skisirte Cavallerie, d. h. 3 Bilder einer Farbe und den Skis ansagen will. Zu 4 Bildern einer Farbe oder einer ganzen oder natürlichen Cavallerie braucht man ihn ebenfalls nicht.

Der Skis wird als Laton betrachtet:

Wenn man 16 Latons ansagen will und deren nur 15 hat; —

Wenn man irgend ein Blatt einer Farbe, die angespielt ist, nicht weggeben will, wenn z. B. einer der Spieler sich stichfrei machen will, und man hoffte ihn mit einem noch in der Karte habenden niedrigen Laton in einer bereits mehrmals angespielten Farbe, durch möglichste Aufsparung dieses Blattes, zum Stechen zu zwingen.

Wenn mit dem höheren Bilde einer Farbe gefordert wird, und man hat das niedrigere blank, d. h. unbesetzt.

Oder auch, wenn man bei einem solchen Falle 2 niedrigere Bilder derselben Farbe unbesetzt hat, — z. B. Dame und Cavall, und man beide zu retten wünscht. —

Wenn eine angespielte Farbe, in welcher man ein Bild blank hat, von andern Spielern schon gestochen wird.

In den vier letzten Fällen skisirt man sich, weil man dadurch oft Zeit gewinnt, jene riskirten Bilder zu retten, z. B. durch Abfordern aller feindlichen Taroks.

Vom Skis überhaupt sind folgende Regeln zu merken:

Da man ihm einen beliebigen Character geben kann, so ist es nicht nothwendig, daß man ihn dann, wenn man keine Taroks mehr hat, gleich benutzen und ablegen müsse, sobald eine Farbe, die man nicht mehr hat, angespielt wird.

Doch muß man ihn vor den letzten 5 Blättern ablegen, weil er sonst dem Gegner anheimfällt.

Der Skis selbst ist kein Stecher, aber er kann auch nicht gestochen werden, weil er allemal in dessen Stich gelegt wird, der ihn hat.

Man legt den Skis in der Regel nicht in Scat. Daher kann man mit dem Skis sich zwar stichfrei spielen, aber die Vole nicht machen.

Man kann ihn in jedem Spiele nur ein Mal ablegen.

Man legt ihn oft beim Anspielen einer Farbe, worin man nur eins, oder doch wenig Blätter, vielleicht auch blos ein unbesetztes Bild hat, um die andern Spieler glauben zu machen, daß man schon stechen müsse, und sich blos, um die Stecher für des Gegners Bilder aufzusparen, skisire. Der Gegner spielt dann entweder klein fort, und man rettet das riskirte Bild, oder aber er hält so lange mit seinen Bildern zurück, bis man die wenigen Latons dieser Farbe losgeworden ist und dann jene Bilder stechen kann.

Bemerkt man, daß ein Gegner sich stichfrei machen will, und daß der andere Spieler, um dies zu verhindern, ein As oder ein anderes niedriges Blatt anspielt, so skisirt man sich, um den Freispieler zu nöthigen, daß er den Stich machen muß.

Alle diese Vortheile gelten vorzüglich nur dann, wenn man den Skis nicht bereits entdeckt, d. h. ihn auf irgend eine Art mit angesagt hat, weil jede Ansage aufgewiesen werden muß, ehe das Spiel anfängt.

Unter den Taroks giebt es nur drei natürliche Gelter, nämlich der 1. oder der Pagat, der 21. und der Skis, als Tarok betrachtet.

Jeder gilt 5 Points an sich, doch auch hier findet beim Ansagen noch eine besondere blos zufällige Geltung statt, indem diese Drei sowohl an sich, als auch als Matadors, und wenn 10 Taroks angesagt werden können, zugleich als Taroks noch besonders gelten können. Nicht selten sind diese Geltungen alle auf einmal möglich. Alle übrigen Taroks sind an sich Nichtgelter und können blos durch Ansagen eine zufällige Geltung erhalten.

Das Ansagen ist der einzige Theil des Spiels, der es gewissermaßen zum Glücksspiele macht. Die Art, wie und wenn man ansagen muß, folgt später.

In Rücksicht der Latons gelten zweierlei Ansagen.

16 Latons gelten 10 Points.

15 und der Skis gelten eben so viel.

Jeder folgende, über 16, gilt 5 Points.

Die Bilder betreffend, kann man ansagen:

Vier Bilder in einer Farbe. Diese heißen eine ganze oder natürliche Cavallerie und werden mit 10 Points bezahlt.

Drei Bilder in einer Farbe, ohne Rücksicht, ob sie einander folgen, ob sie von oben herein oder von unten herauf gehen; hierzu muß man den Skis haben, und sie gelten dann 5 Points. Wenn aber der Spieler zur Vorhand eine ganze Cavallerie ansagt, so kann der nächstfolgende Spieler eine skisirte oder halbe Cavallerie nur dann ansagen, wenn die Bilder derselben einander folgen; dabei ist es aber einerlei, ob sie von dem König herab, oder von dem Buben hinaufgehen.

Vier Könige oder ein ganzes natürliches Königreich gelten 10 Points.

Drei Könige und der Skis, d. h. ein halbes oder skisirtes Königreich, gelten 5 Points.

Vier Damen, ohne 4 Könige, gelten nur mit dem Skis 10, ohne diesen 5.

Eben so vier Cavalls und vier Buben.

Drei Damen, Cavalls oder Buben mit dem Skis gelten nur dann 5, wenn wenigstens 3 Könige da sind, oder der Spieler zur Vorhand kein ganzes Königreich angesagt hat. Ohne Skis gelten sie nichts.

Während der Geber Scat legt, zählt man, ob und was man vielleicht ansagen kann. Sobald der Scat liegt, erfolgen die Ansagen, werden vorgezeigt, ausgezahlt, und das Spiel beginnt. Wer dem Geber links sitzt, hat die Vorhand, rechts die Hinterhand.

Von den Stechern kann man ansagen:

Zehn Taroks, ohne Rücksicht darauf, ob sie einander folgen, gelten 10.

Neun Taroks und der Skis gelten 10.

Jeder Tarok über 10 gilt 5. Damit die andern Spieler sich wegen des Forderns des Pagats darnach richten können, setzt man, wenn das Aufweisen nicht verlangt wird, beim Ansagen von Taroks hinzu: avec (mit), d. h. der Pagat ist dabei, oder nicht, sans (ohne).

Drei Matadors, denn weniger kann man nicht ansagen. Sie sind: der Pagat oder 1., der 21. und der Skis. Jeder gilt, außer seiner natürlichen Geltung, als Matador 5, mithin alle drei 15. Von den übrigen Taroks, die unmittelbar auf den 1. aufwärts oder den 21. abwärts folgen, zählt jeder 5 Points. Spielt man mit dem springenden Skis, so ersetzt derselbe eine fehlende Nummer in der Reihe der Taroks. So sind z. B. der Pagat, 21., 19., 18. mit dem Skis 5 Matadore, weil der Skis den fehlenden 20. vertritt.

Beim Ansagen hat man Folgendes zu beobachten.

Es darf nicht eher angesagt werden, als bis nach Vertheilung der Karten der Geber seinen Scat gelegt, und dies durch den Ausdruck: er liegt, zu erkennen gegeben hat.

Dann sagt die Vorhand an, oder wenn sie nichts hat, sagt sie, ich passe. So geht's der Reihe nach.

Wer ansagt, ehe der Scat liegt, oder vor der Hand, bekömmt seine Ansagen nicht bezahlt, muß aber den Mitspielern die ihrigen bezahlen.

Dies gilt auch wenn man schon gepaßt hat und nachher noch etwas ansagen will.

Es ist erlaubt, eine Ansage zu verschweigen, wenn man dadurch einen Plan verdecken will. So ist es z. B. nicht rathsam, Latons anzusagen, wenn man sich stichfrei spielen will, weil man sonst die Gegner zu zeitig aufmerksam macht.

Alle gemachten und aufzuweisenden Ansagen werden dem Ansager von jedem der Mitspieler noch vor dem Ausspielen bezahlt.

Gleiche Ansagen heben sich, z. B. 10 Taroks gegen 10 Taroks, ganze Cavallerien, 16 Latons gegen 16 Latons, denn alle übrigen Ansagen können nur einmal vorkommen, weil es z. B. nur einen Skis, nur einmal 3 Matadors, nur einmal ein ganzes Königreich geben kann. Doch heben sich solche doppelte Ansagen nur in Rücksicht der zwei Ansagenden. Der dritte Spieler muß jede derselben bezahlen, es müßte denn z. B. der erste Spieler 10 Taroks, der zweite ein ganzes Königreich, der dritte 16 Latons ansagen, wo sich dann jede Ansage gegen die andere hebt.

Den Scat muß man mit vieler Vorsicht legen, weil dabei auf viele mögliche Fälle des Spieles Bedacht zu nehmen ist. Man will nämlich nach Beschaffenheit der in der Hand habenden Karte den Pagat 1. wenn man ihn hat, ultimiren, d. h. den letzten Stich damit machen, oder 2. im Gegentheil, wenn man ihn nicht hat, verhindern, daß der Gegner denselben ultimire.

Oder man wünscht den Pagat vielleicht, weil er nicht stark mit Taroks besetzt ist, mit Gelegenheit einzustechen, — oder man will dies dem Gegner verhindern.

Oder man will sich stichfrei spielen.

Oder man glaubt die Vole, — oder alle Stiche machen zu können.

Oder man beabsichtigt, gewisse Ansagen nicht zu zerreißen.

Oder man will nur einige riskirte Bilder sichern, oder in einer Farbe eine Renonce erhalten, um dann die Bilder des Gegners stechen zu können. Eins von diesen ist immer der Fall, oft aber treten mehrere Rücksichten zusammen, und machen das Scatlegen schwer.

Es lassen sich nur allgemeine und wenig bestimmte Regeln für das Scatlegen geben, weil Alles relativ und die Lage des Spieles zu mannichfaltig ist. Diese Regeln sind folgende:

Alle Latons sind scatfähig.

Die Könige ausgenommen, darf man jedes andere Bild legen.

Kein Tarok kann gelegt werden, ausgenommen, wenn man nur 3 oder noch weniger, und zwar den 21. nicht darunter hat. Eben so kann man sie legen, wenn auch der Pagat darunter ist.

Der 21. darf unter keiner Bedingung in den Scat gelegt werden.

Den Skis darf man legen, da er theils als Laton betrachtet, theils ohnehin beim Skisiren eingelegt wird; doch ist dies nur in dem einzigen Falle nöthig, wenn man als Scatist die Vole unternehmen will.

Den einmal gelegten und angesagten Scat darf man nicht wieder zurücknehmen, oder für ein Blatt desselben ein anderes legen. Hat man aber aus Versehen ein Blatt zu wenig oder zu viel gelegt und den Scat aufgedeckt, so darf man noch nachher das fehlende nachlegen, oder das überzählige zurücknehmen.

Skisirt man sich während des Spiels, so giebt man nie ein Blatt aus dem Scate, um denselben nicht zu entdecken, sondern aus Stichen; hat man noch keine, so wartet man, bis man einen macht.

Wenn man sich als Scatist völlig stichfrei gespielt hat, so wird der Scat nicht gezählt.

Besondere Regeln. Die Blätter von einer Farbe legen, heißt ein reiner Scat, — drei Blätter aus verschiedenen Farben, — ein gemischter. Letztere sucht man zu vermeiden, außer:

Wenn man in allen Farben zu stark ist, als daß eine Renonce möglich wäre.

Wenn man in mehreren Farben ein riskirtes Bild hat, das entweder unbesetzt ist, und folglich von dem höheren des Gegners abgefordert werden kann, oder weil es zu stark besetzt ist.

Wenn man sich sonst eine Ansage trennen müßte, oder wenn obige Bilder zusammen keine Ansage ausmachen.

Wenn man in mehr als einer Farbe nur ein Blatt hätte. Der König ist hier jederzeit ausgenommen.

Mehrere riskirte Bilder aus verschiedenen Farben legt man auch, wenn man den Skis hat, weil man sich nur einmal skisiren kann.

Hat man als Scatist den Pagat in der Hand, so können mehrere verschiedene Fälle eintreten.

Ist er stark mit Taroks besetzt, d. h. über 8, so kann man hoffen, ihn zu ultimiren, d. h. den letzten Stich damit zu machen. In diesem Falle legt man ohne Noth keine Renonce, um nicht zu viel Taroks zu verstechen und sich das Ultimiren zu erschweren; ausgenommen, wenn man eine Dame ohne Skis blank hat.

Man zerreißt sich ungern eine sogenannte Peitsche, d. h. einen großen Vorrath, besonders von Latons in einer Farbe. Denn der Feind muß diese Farbe bald stechen und verliert dadurch also seine Taroks.

Hätte man indeß in einer solchen Peitsche zugleich die 3 untersten Bilder ohne Skis, d. h. ohne sie ansagen zu können, so legt man sie, weil sie bei den vielen Blättern in dieser Farbe ohnehin nicht durchgehen würden.

Kann man abzählen, daß auf das Fordern von oben herab alle feindlichen Taroks fallen müssen, so legt man keine Bilder aus den Peitschen, sondern macht sich lieber in andern Farben frei.

Wenn man in irgend einer Farbe, z. B. in Coeur nichts weiter hat, als die 3 untern Bilder, so thut man wohl, sie zu legen, denn man darf dann, besonders wenn man den Skis nicht hat, nicht fürchten, daß eins dieser Bilder mit dem Könige abgefordert werde, und kann auch, da man diese Farbe jedenfalls bald stechen muß, hoffen, den feindlichen König abzustechen.

Ist der Pagat schwach, aber doch wenigstens mit mehr als 3 Taroks besetzt, und ist wenig Hoffnung, ihn zu ultimiren, so muß man beim Scatlegen folgende Regeln beobachten:

Ein Hauptaugenmerk muß man darauf richten, sich als Scatist eine Renonce zu machen, damit man diese Farbe gleich stechen kann, wenn sie von den Gegnern angespielt wird. Dabei ist es indeß gefährlich, vor der Hand zu stechen, weil der Anspieler in der Regel in der Farbe, die er zuerst ausspielt, eine Peitsche hat; hat dann der Spieler zur Hinterhand zufällig eine natürliche Renonce, so übersticht er den Pagat und der Schaden ist natürlich sehr groß.

Kann man sich zwei Renoncen machen, so ist man um so sicherer, den Pagat zu verstechen.

Hat man außer dem Pagat auch noch den Skis, so ist es möglich, den erstern auch bei weniger als acht Taroks zu ultimiren, wenn man nämlich hohe Stecher in den Taroks hat und daneben eine Peitsche. Man darf sich aber dann keine Renonce machen, und auch seine Peitsche nicht zerreißen, damit man sowohl die Taroks schonen, als auch die Gegner zum Stechen zwingen kann; deshalb muß man den Scat aus verschiedenen Farben legen.

Hat man neben dem Pagat nur noch zwei Taroks, so ist es unmöglich, ihn zu ultimiren, und man darf nicht leicht hoffen, ihn zu verstechen, weil die Gegner bei der Menge der in ihrer Hand befindlichen Taroks unbedingt Jagd darauf machen werden.

Ist unter den drei Taroks der 21. und es ist folglich nicht möglich stichfrei zu werden, so muß man dennoch eine Renonce zu legen suchen, weil es möglich wäre, daß auch die Vorhand nicht viele Taroks hätte, und folglich keine Taroks anspielt, sondern eine Farbe, welches zufällig die Renonce sein kann.

Hat man die 21 nicht neben dem Pagat, aber zwei hohe Taroks, so legt man alle drei in den Scat.

Sind die beiden Taroks, die man neben dem Pagat hat, niedrig, man darf aber hoffen, sich stichfrei zu spielen, so legt man seine höchsten Bilder in den Scat, indeß darf man dadurch keine Renonce bekommen, weil man sonst diese vielleicht stechen müßte, noch ehe die Taroks abgefordert sind.

Wenn man Scat legt, und hat den Pagat nicht, dafür aber den Skis, so gelten folgende Regeln:

Wenn es nicht die dringende Noth wegen anderer Rücksichten erfordert, die sich auf die bereits angedeuteten Regeln beziehen, so zerreißt man sich keine Ansage.

Hat man also mit dem Skis gerade sechszehn Latons, so zerreißt man sie nicht.

Hat man daneben eine ganze oder halbe Cavallerie vielmal besetzt, so

skatirt man diese Bilder, weil man ohnehin fürchten muß, daß sie von den Gegnern abgestochen werden, und weil sie in Stichen doch zählen, wenn man sich auch die kleine Ansage verdirbt.

Hat man solche Karten, daß man hoffen darf, die Vole zu machen, so thut man wohl, den Skis in den Scat zu legen.

Denkt man sich als Scatist stichfrei zu spielen, und hat nicht mehr als drei Taroks, ohne die 21, so legt man sie.

Hat man mehr Taroks, daneben aber Damen oder Cavalle, so legt man diese.

Hat man eine natürliche Renonce, so legt man ebenfalls die Bilder, damit man sich nicht zu zeitig verräth, indem man Bilder einwirft. Auch ist es in solchem Falle leicht möglich, daß man gegen das Ende noch einen Stich auf die Renonce durch Einstechen nehmen muß.

Sind die Karten so stark, daß man unbedingt darauf hoffen darf, die Vole zu machen, so lege man jedenfalls eine Renonce, damit man hinter der Hand sogleich einstechen könne, wenn die Renonce angespielt wird.

Hat man eine natürliche Renonce, so suche man sich noch eine zweite zu machen.

In dem seltenen Falle, daß man bereits zwei natürliche Renonceen hat, wo dann die andern Farben immer sehr stark sein müssen, legt man von diesen kein Bild, sondern die niedrigsten Latons.

Hat man bei Vole-Karten den Skis, so muß man ihn unbedingt legen, weil man darauf nie einen Stich machen kann.

Hat der Scatist eine oder mehrere Ansagen in der Hand, so darf er sich keine verlegen, am wenigsten aber eine Cavallerie, denn hat er dabei keine Peitsche, so darf er darauf rechnen, daß der König durchgeht, und selbst wenn alle Bilder gestochen werden sollten, zählen sie nur 14 Points, während ihm die ganze Cavallerie 20 Points einbringt, nämlich von jedem Spieler zehn. — Kann man es nicht ändern, von mehreren Ansagen eine zu verlegen, so nehme man dazu lieber Bilder als Latons, oder von zwei Bilder-Ansagen die, in welcher die Bilder durch zu starke Besetzung am gefährdetsten sind.

Hat ein Spieler die Vorhand und viel Taroks mit dem Pagat, so muß er, um diesen zu ultimiren, Peitschen anspielen, damit die feindlichen Taroks geschwächt werden. Hat ein Spieler, der den Tarok ultimiren will, die Vorhand nicht, so steche er ein, wo er es kann, damit die Gegner verhindert werden, den Pagat zu fordern oder Renonceen anzuspielen. Werden aber Renonceen angespielt, und man kann berechnen, daß alle Ta-

roks fallen müssen, wenn sie in beiden Händen gleich vertheilt sind, so muß man sie abfordern und dann Peitschen nachspielen, auf welche sich die Gegner dann jeder Zeit verwerfen. Sitzt das Spiel günstig, so kann man den Pagat ultimiren, wenn man auch nur wenige Taroks hat, aber man muß dabei Peitschen haben und unter den Taroks wenigstens einige hohe, um damit fordern zu können. Hat man sehr viele Taroks, fordert man sogleich die feindlichen ab und bringt dann erst die Farben. Man sticht jederzeit mit den niedrigsten Taroks und fordert mit den höchsten.

Die beiden Gegenspieler müssen sich verbinden, um das Ultimiren des Pagats zu verhindern; deshalb müssen sie ihn entweder abfordern, oder wenn er zu stark besetzt ist, durch das Anspielen von Peitschen schwächen. Hat der Spieler zur Vorhand noch Taroks, muß er damit fordern, hat er keine mehr, versucht er die verschiedenen Farben, um die Renonce dessen zu treffen, der den Pagat hat.

Ist es unmöglich, den Pagat während des Spiels herauszubringen, so müssen beide Spieler gemeinschaftlich dahin wirken, daß er nicht ultimirt werde; deshalb ist es gut, wenn wenigstens einer der Spieler einen Tarok bis zum letzten Stiche behält. Um das Ultimiren zu verhindern, muß man seine besten Bilder opfern, was ohnehin nicht so viel kostet als der Pagat ultimo, und in diesem Falle ohnehin auch verloren ist.

Ist es nicht möglich, den Pagat zu legen, obgleich er nur schwach besetzt ist, oder ist man nicht Scatist, so sucht man ihn einzustechen, aber man muß sich hüten, dies in der Mittelhand zu thun, weil die Hinterhand leicht dieselbe Renonce haben und dann den Pagat überstechen könnte. Daneben muß man suchen, die Gegenspieler durch Peitschen zu schwächen.

Wenn die Gegenspieler sehen, daß der Pagatist schwach ist, dürfen sie ihre starken Farben nicht anspielen, weil der Pagat darin leicht verstochen werden kann, sondern es muß gefordert werden; bringt aber ein Spieler eine Farbe, welche sein Mitspieler sticht, so muß er sie immer wieder nachbringen, weil er dadurch seine eigenen Taroks schont und der Pagat nicht verstochen werden kann, so lange der Mitspieler sticht.

Wenn man den Pagat weder ultimiren, noch einstechen kann, so ist es gut, ihn zeitig zuzugeben, weil man dann mit den noch übrigen Taroks die Renoncen der Gegner stechen kann.

Für den ultimirten Pagat bezahlt jeder Mitspieler zehn Points, für den ultimo abgestochenen bezahlt der Pagatist an jeden Mitspieler zehn Points, der Pagat aber gehört dem, der den letzten Stich machte.

Wird der Pagat während des Spiels eingestochen, so bezahlt jeder

Mitspieler fünf Points, wird er aber während des Spiels abgefordert oder gestochen, so bekommt jeder Mitspieler fünf Points.

Wenn man sich stichfrei spielen will, muß man dabei verschiedene Regeln beobachten, je nachdem die Karten sind. Dabei muß bemerkt werden, daß in jedem Spiele nur Einer stichfrei werden kann, denn werden es Beide, so nutzt es ihnen nichts, weil dann der Dritte die Vole macht, die den Vorzug hat. Man muß entweder gar keine Taroks haben, wenig Bilder und eine oder zwei starke Farben. Eine Renonce ist sehr gefährlich, wenn man Taroks hat, aber sie kann auch sehr nützlich sein, wenn die Gegner die Taroks abfordern, ehe man gezwungen ist, zu stechen. Hat man die 21, oder die 20 und 19, so kann man nie stichfrei werden.

Hat man den Pagat, so täuscht man die Gegner dadurch, daß man selbst mit dem höchsten Stecher auf den Pagat fordert. Wird Einem dieser Stich abgenommen, wie es zu erwarten steht, so läßt man sich die Taroks abfordern, wobei man aber die Vorsicht beobachtet, die höchsten zuerst zuzuwerfen; ist einem auf diese Weise der Pagat abgefordert, so fällt es nicht schwer, stichfrei zu werden, und hat man zufällig eine Renonce, so kann man mit der größten Sicherheit darauf rechnen. Wird eine Farbe angespielt, so giebt man stets ein niedrigeres Blatt als das angespielte zu, sticht aber der Gegner in der Hinterhand, so kann man die höchsten Blätter ohne Gefahr einwerfen, indessen nur dann, wenn der Skis entweder schon heraus ist, oder man ihn selbst in der Hand hat.

Will man als Gegenspieler das Stichfreispielen verhüten, so muß man jede Gelegenheit herbeiziehen, dem Spieler einen Stich zuzuwenden; deshalb fordere man lieber nicht, muß man es aber dennoch thun, so nehme man dazu nicht die höchsten, sondern die niedrigsten Taroks; eben so spiele man die verschiedenen Farben an, um zu versuchen, ob man eine Renonce trifft, und in den Farben selbst spiele man nicht sogleich die höchsten Blätter, sondern zuerst niedrige oder Mittel-Karten. Spielt man eine Renonce des Feindes an, und dieser sticht nicht mit Tarok, sondern wirft eine Farbe zu, so spiele man augenblicklich die abgeworfene Farbe nach.

Man kann es ansagen, ob man sich stichfrei spielen will, wie man die Vole auch ansagen kann; diese beiden Ansagen werden nicht vor, sondern erst nach dem Spiele bezahlt, weil es möglich ist, daß man bei dem einen Spiele einen Stich verliert, bei dem andern einen macht. Das Stichfreispielen meldet man entweder bei dem ersten oder bei dem dreizehnten Stiche.

Ist das Freispielen nicht angesagt und man macht keinen Stich, wobei der Scat nicht für einen Stich zählt, so bekömmt man von jedem Mitspieler 26 Points, und Alles, was die Gegenspieler in ihren Stichen haben, wird nicht bezahlt.

Gelingt das Stichfreispielen nicht, so ist ein Unterschied darin, ob man zeitig einen Stich behalten mußte und ohne daß man bereits etwas weggeworfen hatte; ist dies der Fall, so wird nichts bezahlt und das Spiel fortgesetzt.

Hat man dagegen bereits alle Bilder und Taroks verworfen und muß einen Stich behalten, wenn noch nicht mehr als zwölf Blätter abgespielt sind, so kann man seine Karten einwerfen, ohne weiter etwas zu bezahlen, als das, was die Gegenspieler in ihren Stichen haben; dafür bekömmt man aber bezahlt, was man Scat gelegt hatte.

Sind schon dreizehn oder mehr Blätter abgespielt, und man muß einen Stich behalten, so wirft man zwar die übrigen Karten ebenfalls ein, aber man bezahlt an die Gegenspieler so viel, wie man in den übrigbleibenden Karten und dem Scate hat.

Bei dem angesagten Stichfreispielen ist ebenfalls ein Unterschied zu machen, ob die Ansage vor dem ersten oder vor dem dreizehnten Stiche erfolgte. Erfolgte sie vor dem ersten Stiche und wurde durchgeführt, so zahlt jeder Gegenspieler außer den 26 Points noch 10 Points, oder zwei Honneurs; mißglückt das Spiel und der Freispieler muß bis zum zwölften Blatte einen Stich behalten, so bezahlt er jedem Mitspieler 10 Points extra.

Wird vor dem dreizehnten Stiche angesagt und gewonnen, so bekömmt der Gewinner von jedem Gegner 1 Honneur oder 5 Points und muß im Fall des Verlustes eben so viel bezahlen.

Will man die Vole machen, so muß man 10 oder wenigstens 9 Taroks von oben herunter haben, womöglich ohne Skis, den man als Scatist legen darf. Kann man sich eine Renonce machen, so ist dies ebenfalls sehr gut. Hat man nicht die Vorhand, so muß man auf die angespielte Renonce sogleich einstechen. Peitschen, die von oben herab ununterbrochen sind, braucht man beinahe unerläßlich; indeß darf man sie nicht eher anspielen, als bis man den Gegnern alle Taroks abgefordert hat. Dann spielt man seine eigene Peitsche von oben herunter fort und die Gegner müssen darauf ihre Farben verwerfen.

Wenn man als Vole-Spieler den Pagat ultimirt, so wird er noch neben der Vole eben so bezahlt, wie in einem gewöhnlichen Spiele.

Will man die Vole verhindern, so muß man stets die niedrigsten Taroks zugeben, wenn der Gegner fordert und darf dabei selbst den Pagat nicht schonen; den Skis muß man jedenfalls zu Hülfe nehmen.

In den Farben werfe man stets nur die niedrigsten Blätter zu.

Macht man die Vole, so erhält man von jedem Gegenspieler 26 Points, mißlingt sie, wird nichts bezahlt.

Die angesagte Vole ist dreifacher Art:

Man sagt sie in dem ersten Falle gleich beim Ausspielen an. Macht man sie, so bekömmt man von jedem Gegenspieler 52 Points, verliert man sie, so zahlt man 52 Points, erhält aber am Ende des Spieles den Werth seiner Stiche vergütet.

Im zweiten Falle wird die Vole mit dem dreizehnten Stiche angesagt; macht man sie, so bekömmt man außer den 26 Points für die nicht angesagte Vole von jedem Gegenspieler noch 12 Points, macht man sie nicht, so zahlt man an jeden Gegenspieler 38 Points, bekömmt aber den Werth seiner Stiche vergütet.

In dem dritten Falle sagt man die Vole vor den letzten sechs Blättern an, und bekömmt für den Gewinn 5 Points extra, während man für den Verlust ebenfalls 5 Points, also im Ganzen 31 Points zahlt. Auch hier behält man den Werth seiner Stiche.

Wer einen König macht, bekömmt sogleich von jedem Gegenspieler 5 Points; wenn er abgestochen wird bezahlt er an jeden 5 Points.

Diese Regel erleidet eine Ausnahme, wenn man sich stichfrei spielen will, gleichviel ob es gelingt oder nicht, und eben so bei der Vole, gleichviel ob sie glückt oder mißglückt, hier aber nur, wenn sie nicht annoncirt oder noch nicht vereitelt ist. Wird nach dem Mißglücken der Vole von irgend einem der Spieler ein König gemacht oder abgestochen, so findet die Bezahlung wie die Strafe wieder Statt.

Alle übrigen Bilder werden nicht bezahlt und nicht gestraft, und selbst die Regel wegen des Königs wird oft nach Uebereinstimmung der Spieler aufgehoben.

Wenn man viele hohe Taroks hat und daneben eine ganze Cavallerie mit einer Peitsche, so fordert man die feindlichen Taroks ab, besonders wenn man den Pagat nicht hat, und spielt dann die Cavallerie nach; kann man die Taroks nicht ganz heraus bekommen, so spielt man erst die hohen

Latons aus seiner Karte, damit die Gegner ihre Taroks darauf verstechen und man dann seine Bilder sicher einbringen kann.

Man kann nicht nur den Pagat ultimiren, sondern auch einen der andern Könige; die Spielregel ist denen beim ultimiren des Pagat angegebenen ganz analog, und der König ultimo wird mit 10 Points bezahlt, während der Pagat ultimo 15 Points kostet.

Spielt man, wie jetzt gewöhnlich, mit 7 Königen, nämlich den vier natürlichen, dem Pagat, dem Skis und der 21, so muß man davon wenigstens drei haben, wenn man sie ansagen will, und außer dem Pagat kann nur noch die 21 ultimirt werden.

Noch sind folgende Regeln und Gesetze beim Tarok zu beobachten:

Wer eine Farbe nicht hat, muß mit einem Tarok stechen.

Vor der Hand darf nie zugeworfen werden.

Wenn man sich mit dem Mitspieler gegen den Dritten verbindet, so lasse man doch dabei stets seinen eigenen Plan die Hauptsache sein.

Man merke sich genau die herausgekommenen Blätter aller Farben, namentlich aber die Bilder und die Taroks und bei den Taroks wieder die Größe derselben. Vernachlässigt man diese Regeln, so kann man sich leicht wegen des Ultimirens verrechnen und dadurch zu großem Nachtheil kommen.

Kommt man in der Hinterhand zum Stiche, so nehme man diesen so wohlfeil als möglich, ausgenommen, wenn man ein oder mehrere Bilder hat, die gefährdet sein würden, wenn man sie nicht mitnähme.

Hat man mehre Bilder von einer Farbe, die gefährdet sind, in der Hand, so sticht man, so oft man an den Stich kömmt, mit dem höchsten Bilde.

Hat man den Skis vor den letzten sechs oder sieben Blättern noch nicht loswerden können, und kömmt also in Gefahr, ihn wegwerfen zu müssen, so skisire man sich so bald als möglich.

Man lasse den Gegnern keinen Stich, denn erstlich zählt jeder Stich wenigstens 1 Point, und dann erhält man dadurch den Vortheil des Ausspielens.

Die sämmtlichen Augen des ganzen Spiels betragen 78 Points und es muß folglich jeder Spieler 26 Points haben; was er darüber hat, wird ihm von den Mitspielern vergütet, was ihm daran fehlt, muß er ihnen bezahlen.

Die Stiche werden, ohne Rücksicht darauf, wie sie gefallen sind, zu drei Blättern gerechnet. Man legt immer ein Bild mit zwei Latons zusammen und zählt dann das Bild für voll.

Hat man zuletzt nur noch Latons oder leere Taroks, d. h. die 1 oder 21 nicht mit, so zählt man für jeden Stich von drei Latons einen Point.

Hat man zuletzt für einen oder mehrere Stiche nur noch Bilder, so geht von dem Werth derselben 1 Point ab, wenn man 2 Bilder und 1 Laton in einem Stiche hat; besteht aber der Stich aus drei Bildern oder Zählern, so werden 2 Points von dem eigentlichen Werthe abgerechnet.

Man pflegt in der Regel das Spiel nur dann zu beendigen, wenn der giebt, der dem ersten Geber zur Rechten sitzt und deshalb auch der Abgeber genannt wird.

Anhang.

Vom Tarok unter vier Personen.

Man spielt das Tarok zu vier Personen entweder so, wie das L'Hombre, mit einem Mohr, und dann gelten ganz dieselben Regeln, wie bei dem Tarok unter dreien, oder man spielt es so, daß alle Vier zugleich Theil nehmen, und diese Spielart ist es, mit der wir uns hier beschäftigen wollen.

Es spielen zwei und zwei Personen zusammen, jedesmal zwei Partien, so daß mit 6 Partieen eine Tour vollendet ist; oder man spielt Partie ferme, wobei die zwei Spieler sechs Spiele hinter einander haben.

Jeder der Spieler bekömmt 19 Blätter zu 5, 5, 5 und 4 und der Kartengeber oder Scatist erhält bei dem letzten Wurf 6 Blätter und kann aus seiner ganzen Karte 2 Blätter Scat legen.

Zwei und zwei Spieler, die einander gegenüber sitzen, rechnen ihre Stiche zusammen, die Ansagen bekömmt jeder einzeln bezahlt.

Die Vorhand thut wohl, Tarok anzuspielen und namentlich die 21 (welche auch Mongur genannt wird); hat der Freund den Pagat, so wirft er ihn zu, was dann nicht gestraft wird.

Der Pagat kann eben so ultimirt werden, wie bei dem Spiele unter dreien, und wird dann ebenfalls mit 15 Points bezahlt.

Hat man viel Taroks und daneben eine Peitsche, muß man die Taroks abfordern. Wird der Pagat in Feindes Hand gefangen, wird er bestraft

und zwar zahlt dann jeder Spieler der verlierenden Partei an seinen Gegner zur Rechten.

Spielt der Freund einen König an, wenn noch viele Taroks draußen sind, so wirft man sein höchstes Bild zu, damit der Stich viel zähle, sind aber nur noch wenige Taroks draußen oder schon alle abgefordert, so giebt man einen niedrigen Laton, um später in dieser Farbe mit seinem höheren Bilde noch einen Stich zu machen.

Wer am spielen ist, und gute Karten hat, muß Tarok spielen, selbst wenn er nicht viele hat, nur darf er dann den Pagat nicht selbst in der Hand haben.

Wer das Ausspielen hat und nicht viele Taroks, muß eine Fehlfarbe spielen, in der er den König nicht hat, denn spielt er den König an, so werfen die Gegner darauf die niedrigsten Blätter zu, während er im Gegentheil mit seinem König irgend ein Bild abstechen kann. Hat der Freund Tarok gefordert, so muß man mit Tarok nachfordern, wenn man an den Stich kommt.

Hat der Feind eine Farbe ausgespielt, so darf man in der zweiten Hand nicht leicht ein Bild darauf setzen, weil der Mitspieler des Feindes es leicht mitnehmen könnte; hat man dagegen den König, so muß man ihn aufsetzen, theils weil er sonst leicht abgestochen werden könnte, theils weil der Freund dann ohne Gefahr ein hohes Bild zuwerfen kann. Hat der Freund Tarok angespielt, so muß man es ihm nachspielen, wenn man an den Stich kömmt, weil man annehmen darf, daß er seine guten Gründe dazu hatte. Im Allgemeinen sind wegen des Anspielens und Nachspielens die Regeln des Whist hier sehr anwendbar und wir verweisen daher auf diese.

In den Scat darf kein Tarok und kein König gelegt werden.

Vier Spiele machen eine Partie, zu jeder Partie gehören 36 Points; was man in einer Partie mehr macht, wird zu der andern übertragen; steigt der Ueberschuß bis auf 36 Points, so heißt das reale und die Partie wird doppelt bezahlt. Hat in einer Partie der Gegentheil gar keinen Point gemacht, so wird dieselbe auch ohne reale doppelt bezahlt; ist indeß nur 1 Point gemacht worden, bezahlen die Verlierer nur einfach. Ist in einer Partie gar nichts gemacht und der Uebertrag steigt noch außerdem bis auf 36, zahlen die Verlierer dreifach. Was über 36 Points ist, wird zum zweiten Spiele gerechnet und so fort, bis alle vier Spiele einer Partie vorbei sind.

Zu den Points, welche die Partie machen, werden die Ansagen beider Freunde zusammengeschrieben, was aber jeder Einzelne in der Hand hat,

bekömmt er eben so wie bei dem Tarok unter Dreien noch außerdem bezahlt, und hier zahlt auch der Freund mit.

Noch eine andere Art Tarok unter Vieren.

Man spielt das Tarok unter Vieren zuweilen auch nach den Grundregeln der Quadrille.

Pique- und Treff-As werden dann fortgeworfen, jeder Spieler bekömmt 18 Karten, zu 5, 5, 4 und 4.

Der Kartengeber giebt sich selbst, außer dem letzten Wurf von 4 Blättern, auch noch die übrig bleibenden 4 Karten, und legt dann 4 Blätter Scat.

Ist gegeben, so werden die Honneurs angesagt, wobei die Vorhand den Anfang macht, d. h. es gelten nur folgende: 10 Taroks mit oder ohne Pagat, 3 und mehr Matador von oben, eine ganze Cavallerie, eine halbe Cavallerie mit dem Skis, 4 natürliche Könige ohne Skis.

Sind alle Ansagen gemacht und bezahlt, so sagt, spielt oder paßt die Vorhand. Wenn sie spielt, d. h. frägt, so ruft sie einen König auf, der ihr helfen soll, und zusammen mit dem, welcher diesen König in der Hand hat, muß dann der Spieler die Hälfte aller Points machen.

Mediateur sagt man an, wenn man die Hälfte aller Points allein dadurch sich zu machen getraut, daß man eine Karte aufruft, welche man sich gegen ein anderes schlechtes Blatt geben läßt.

Solo spielt man, wenn man mit den Karten, die man in die Hand bekommen hat, die Hälfte aller Points machen zu können glaubt.

Hundert und zwanzig Points gehören zum Spiele; was man über 60 macht, bekömmt man bezahlt, was man darunter [illegible]t, muß man jedem der Mitspieler bezahlen.

Hat der Spieler, der eine Frage macht, 3 oder mehr Matador in seiner Hand, so werden ihm diese auch von dem Gehülfen bezahlt: hat der Gehülfe die zunächst sich an jene Matadors anschließenden Taroks, so werden sowohl diese nach dem Spiele als Matadors bezahlt, als auch die Taroks, die sich daran in der Hand des Fragers anschließen; z. B. A macht eine Frage und hat Pagat, Skis, 21 und 20, B, der Gehülfe 19 und 18, A dann wieder 17 und 16, so bekömmt A zuerst von allen drei Mitspielern seine 4 Matador bezahlt, die er gleich zu Anfang des Spieles meldet, und wenn das Spiel beendigt ist, muß noch außerdem C an A und D an B die 4 Matador bezahlen, welche beide Spieler zusammen noch außer den schon gemeldeten 4 Matadoren haben.

Die drei ersten Matador zusammen gelten 10 Points, jeder folgende 5 Points.

Wer Mediateur spielt, kann sich außer dem Skis jedes Blatt geben lassen; fordert er aber die 21, so muß er dem, von welchem er sie erhält, 10 Points bezahlen; für jedes andere Blatt bezahlt er dem Dargeber 5 Points.

Hat der Spieler keine 3 Matador und fordert den Pagat nicht ab, so muß er den Gegern 3 Matador bezahlen, sollte er sich auch die 21 erst haben geben lassen; hat er aber 21 und Skis, und er fordert den Pagat, so werden ihm nicht nur die 3 ersten Matador bezahlt, sondern auch noch alle, die sich daran anschließen.

Ein König wird in diesem Spiele nicht ultimirt und eben so wenig der Pagat.

Tarok unter Zweien.

Das Tarok unter Zweien wird nach allen Regeln wie das Tarok unter Dreien gespielt, d. h. sowohl in Bezug auf das Ansagen, das Bezahlen, Skatiren, Skisiren, Ultimiren u. s. w., als auch in Bezug auf das Geben der Karte. Es findet aber dabei der Unterschied Statt, daß die Karten, welche eigentlich der dritte Spieler bekommen sollte, zwar eben so gegeben werden, als wenn wirklich drei Personen spielten, daß sie aber unbesehen liegen bleiben.

Jeder der Spieler sagt an, was er in der Hand hat und schreibt dies auf eine Tafel; wer zuerst 120 Points bekömmt, hat die Partie gewonnen; hat der Gegner weniger als 60 Points, so zahlt er doppelt, bei weniger als 30 Points dreifach und bei keinem einzigen Point, ein Fall, der selten Statt finden wird, vierfach.

Tapp-Tarok (Dreiern).

Unter drei Personen.

(Vorläufige Regeln.)

In diesem jetzt sehr beliebten Spiele zählt man zwei und zwanzig Taroks. Der Skis ist der Höchste; dann folgen die übrigen von der 21 bis herab zur 1; sie stechen sich untereinander nach ihrer größern Nennzahl.

Die Figuren sind dieselben, wie im gewöhnlichen Tarok, und stechen einander nach der Rangordnung. Von den Latons oder leeren Karten,

befinden sich in jeder der beiden rothen, wie in den beiden schwarzen Farben, nur vier Blätter; in den ersten: As, Zwei, Drei, Vier, von welchen das niedere das höhere sticht, in den andern: Sieben, Acht, Neun, Zehn, in welchen das niedrige von dem höheren gestochen wird.

Gewöhnlich spielt man mit der Annahme einer beliebigen Consolation, die für den Dreier auf fünfzig oder hundert, je nachdem man hoch oder niedrig spielen will, angesetzt ist. — Wer einen Tapper in der Vorhand ansagt, schreibt die Hälfte dieser vor Beginn des Spieles zu bestimmenden Consolation, falls Keiner der Andern etwas Besseres zu spielen Lust hätte. — Man läßt es in der Regel bei der Ansage bewenden, ohne die dafür zu kaufenden sechs Talon-Karten zum Spiele aufzunehmen.

Die Figuren und eingenommenen Stiche werden ganz eben so gerechnet und mit demselben Abzuge gezählt, als im Tarok-L'Hombre. — Um das Spiel zu gewinnen, sind wenigstens sechs und dreißig Points erforderlich. Zählt die Gegenpartei eben so viele Points als der Spieler, nämlich fünf und dreißig, so heiß es remis, und erstere schreibt die ganze Consolation letzterm zum Nachtheile auf.

Jeder Point, der über fünf und dreißig ist, wird im Dreier doppelt gerechnet; zählt man sieben und dreißig, so ist es um zwei gewonnen, folglich schreibt man, wenn die Consolation fünfzig gilt: vier und fünfzig auf. Indeß spielt man auch sehr häufig so, daß nur die reine Consolation aufgeschrieben wird, ohne Rücksicht darauf, wie viele Points man machte. Dies geschieht namentlich zur Abkürzung des Spieles, indem dann der Spieler, sobald er seine 36 Points hat, die Karten zusammenwerfen kann.

In den Taroks befinden sich drei Matadore, Scys, Mongur oder Mond (21) und Pagat, die, wenn sie in einer Hand sich befinden, eben so viel zählen als die festgesetzte Consolation; derselbe Fall gilt bei vier Königen. Jedoch ist wohl zu bemerken, daß, wenn man diesen Vortheil des Zählens erlangen will, weder die einen noch die andern verpaßt werden dürfen; sagt aber die Vorhand, ohne die drei Matadore (tous les trois) oder vier Könige zu haben, einen Dreier an, und diese Honneurs stehen in der Hinterhand, die, ihrer Karte wegen, keinen Solo spielen kann, folglich den angesagten Dreier gelten lassen muß, so gereichen sie dem jedesmaligen Inhaber, ausschließlich des Helfers, zum Vortheile.

Im Solo zählt die Consolation immer noch ein Mal so viel, als im Dreier, und die gewonnenen oder verlorenen Points das Vierfache. Tous les trois und vier Könige haben stets denselben Werth wie

die angenommene Consolation, folglich im Solo das Doppelte. — Demnach würde ein um drei Points gewonnenes Solo betragen: ein hundert und zwölf: mit tous les trois oder vier Königen; zwei hundert und zwölf. Alle sieben Honneurs beisammen: drei hundert und zwölf.

Im Tarok-Tappen ist der Skis der höchste Tarok, der alle seine früheren Eigenschaften des Skisirens, und nach Willkühr Geltens dafür abgetreten hat; ihm folgt der Mongur 21, bei dem man, weil, wenn er durch den Skis genommen wird, fünf Points verloren gehen, etwas vorsichtig im Einsetzen sein muß. Der Pagat 1 ist zwar der niedrigste Tarok, der sogar vom Zweier genommen wird, zählt aber ebenfalls wie Skis und Mongur fünf Points, und ist die wichtigste Karte im Spiele.

Wenn man den Pagat bis zuletzt aufhebt und damit wirklich, nachdem alle Taroks schon heraus sind, den letzten Stich (ultimo) macht, so zählt dies eben so wie vier Könige oder tous les trois, im Dreier die festgesetzte Consolation, im Solo aber das Doppelte. Hat man ihn angesagt, das heißt: nach ausgegebener Karte, ehe ausgespielt wird, erklärt, daß man ihn ultimo machen werde im Dreier das Doppelte, im Solo aber das vierfache der simplen Dreier-Consolation, weil sich dabei immer einiges Risico und eine geschickte Wendung des Spieles voraussetzen läßt, um diesen Zweck zu erreichen; denn eben das, was das Gelingen gewinnt, kostet das Verlieren desselben, oder wenn er angesagt ist, und aus Mangel an Taroks gezwungen wird, durch geschicktes Anspielen einer Farbe, die der Spieler nicht hat, früher nach Hause zu gehen.

Wird der Pagat von Einem der Gegenpartei des Spielers gemacht (contra ultimo) so schreiben beide Gegenspieler auf, weil man annehmen muß, daß der Andere durch sein kluges Mitwirken dazu behülflich war, und ein Mißverhältniß heraus käme, wenn der Spieler von Zweien (mit dem Könige von Dreien) gewinnen und nur an Einen verlieren sollte. — Nur tous les trois und vier Könige gewähren in der Hinterhand, dem nicht spielenden Besitzer den Vortheil des Alleinaufschreibens einer einfachen Consolation, wenn nicht rund herum gepaßt wird.

Der Fall ist selten, daß auf einen vom Spieler angesagten Ultimo einer der Gegenpartei contra ultimo ruft; ist aber die Vertheilung der Karten so sonderbar, daß man mit Raison contra sagen darf, so zählt es das Doppelte der bedungenen Ansage im Falle des Gewinnes, wie des Verlierens.

Macht der Spieler alle Stiche (Volat oder Durchmarsch), so zählt er

bei einem Dreier so viele Hunderte, als die Consolation Zehner hat, mithin bei fünfzig: fünfhundert; der Solo-Volat aber das Doppelte, folglich tausend, die Honneurs und Pagat ultimo nicht mit eingerechnet, denn man kann einen Volat ohne Pagat und ohne vier Könige, sogar ohne Mongur machen, wenn dieser zufälliger Weise im untern Talon läge oder ganz allein unbesetzt in einer Hand wäre: demnach müssen die Nebenumstände auch noch besonders zu Consolation nach vorhergehenden Paragraphen gerechnet werden, angesagt oder nicht angesagt, als Dreier oder Solo. Ein Solo-Volat mit vier Königen tous les trois und angesagtem Ultimo würde bei der Consolation von fünfzig gelten: Ein tausend vierhundert Points. — Selten wird der Volat mit förmlicher Ansage desselben gespielt. Im glücklich vollbrachten Volat werden die Points gar nicht gezählt.

Wenn statt drei, vier Personen Tarok-Tappen, so ist einer wechselsweise der König, welcher dann, so oft die Reihe an ihn kömmt, die Karten gibt, aber um jeden Verdacht des Austausches zu beseitigen, weder den obern noch den untern Talon vor dem Kaufe sehen soll. Während des Spieles nimmt er die Stiche der Gegenpartei ein und zählt leise einstweilen deren Points. Obgleich er sich als König nur ganz leidend zu verhalten hat, so gewinnt und verliert er doch alle Mal mit der Gegenpartei des Spieles; während des Spieles darf er sich aber durchaus keine Winke oder Aeußerungen erlauben. — Bleibt der Vorhand ein Tapper, so schreibt nicht diese, wie es unter drei Spielern stets der Fall ist, sondern der König die Hälfte der festgesetzten Consolation auf.

Hat sich eine Gesellschaft für dieses Spiel vereinigt und ist über den Betrag der Consolation und um den Preis des Hunderts überein gekommen, so wird um die Plätze zum Sitzen auf folgende Art gezogen: Man suchte je nachdem drei oder vier Mitspieler sind, sechs oder acht Karten, immer zwei und zwei von einer Farbe, also zwei Taroks, zwei Coeurs, zwei Treffles und bei einem vierten Mitspieler noch zwei Piques oder Carreaus heraus, und nachdem auf jeden der drei oder vier Plätze eine derselben offen hingelegt wurde, bietet man die andern drei oder vier den übrigen Mitspielern verdeckt zum Ziehen. Die gezogene bestimmt den Platz zum Sitzen. Wer Coeur hat, setzt sich dahin, wo diese Farbe liegt, Pique und Carreau thun desgleichen, und der Besitzer des Tarok giebt alle Mal die ersten Karten, nachdem er diese gehörig gemischt und zur Rechten hat abheben lassen. Wird zu Vieren gespielt, so ist er der erste König.

Wenn nicht ganz genau und geschickt abgehoben wurde, so muß aufs Neue gemischt und zum zweiten Mal abgehoben werden; klopft der Mit-

spieler, an dem das Coupiren ist, ohne abzuheben, so hat das die Bedeutung, daß Jedem alle sechszehn Karten auf einmal gegeben werden sollen; jedoch darf dies nie ohne Einwilligung der Vorhand geschehen.

Nach dem Abheben werden zuerst sechs Blätter, in unveränderter Folge, wie sie kommen, verdeckt als Talon auf die Seite gelegt, dann erhält die ersten zweimal vier die Vorhand, hierauf eben so viel der Mittlere und zuletzt der Dritte, unter Dreien also der Geber, unter Vieren aber der Geber als König keine. Dann in derselben Ordnung die zweiten zweimal vier; mithin hat jeder sechszehn Karten.

Der Kartengeber hat genau Acht zu haben, daß er nicht vergiebt, kein Blatt fallen läßt, umwirft, oder die, einem Mitspieler zukommenden Karten, zu dem, auf dem Tische liegenden Kauf=Talon wirft. Ein solcher Fehler, durch den vergeben wird, zahlt jedesmal, wenn nicht etwas Besonderes darüber ausgemacht ist, die Hälfte der Consolation.

Wenn aber aus Unvorsichtigkeit des Spielers, beim Scatlegen, entweder eine Karte zu viel oder zu wenig verworfen wird, so schreibt er, wenn das Spiel gewonnen war, zur Strafe nichts; hat er es aber verloren, so schreibt die Gegenpartei sich zum Vortheile, als wäre die Karte in der Ordnung gewesen. — Ein gewonnener Pagat ultimo des Spielers kann unter diesen Umständen gar nicht Statt finden, wohl aber ein Pagat ultimo der Gegenpartei, wenn sie ihn contra macht und der Spieler keinen Tarok mehr in Händen hat; wenn er aber auch deren noch hat, so schreibt er, ungeachtet des Verlustes der Gegenpartei, sich nichts gut.

Vier Könige und tous les trois zählen jedoch wie gewöhnlich, wenn die Karte nicht vergeben, sondern bloß durch zu viel oder zu wenig Legen unrichtig wurde; weil jene Matadors schon vor dem Legen in der Hand waren und im Gange des Spieles nichts änderten.

Sollte jedoch der Spieler das Beilegen ganz vergessen, so würde die Gegenpartei, sobald es nach dem ersten Stiche bemerkt würde, ohne weiter zu spielen, die festgesetzte Consolation, wie bei remis aufschreiben.

Werden zwei aneinander hängende Karten, ohne es zu bemerken, statt einer ausgespielt oder zugeworfen, so schreibt, wenn es von einem Mitspieler der Gegenpartei geschah, der Spieler außer seinem gewonnenen Spiele noch einen Consolations=Betrag zum Nachtheile dessen auf, dem das Blatt abgeht; der andere Helfer notirt sich den simpeln Consolations=Betrag. Ist aber das Spiel verloren, so wird es zwar wie gewöhnlich von der Gegenpartei aufgeschrieben, der Spieler und der andere Helfer aber, dessen Karte richtig ist, notiren sich noch be=

sonders einen Consolations=Betrag. — Ist aber das Versehen von Seite des Spielers entstanden, so wird es ebenso behandelt, als wenn er eine Karte zu viel verlegt hätte.

Hätte aber derjenige, welcher ein Blatt zu viel zuwirft, tous les trois oder vier Könige, und verwürfe zufällig, an einer andern Karte hängend, eines dieser Blätter, so wird er nicht mit der Consolation, sondern bloß mit dem Verluste dieses Vortheils bestraft, was jedoch zuvor durch die ein=genommenen Stiche erwiesen werden muß.

Ein Blatt, das auf diese Art unrichtiger Weise zugeworfen wurde, kann auf keinen Fall durch das Mitzählen seiner speziellen Points den Gewinn des Spieles entscheiden.

Die Vorhand meldet, nachdem sie ihre Karten in der Geschwin=digkeit geordnet und übersehen hat, was sie thun wolle. Ist die Karte zweifelhaft, mit zu wenig oder zu niedern Tarocks, ohne Matadors, ohne König, so zeigt sie einen Tapper an. Nun kann die Mittelhand einen Dreier ansagen, läßt diese aber den Tapper gelten, die Hinterhand; je=doch bleibt es auch dann noch der Vorhand unbenommen, in der Hoff=nung eines guten Kaufes den Dreier selbst zu spielen, was sich die bei=den Andern gefallen lassen müssen, wenn sie ihn nicht durch einen Solo überbieten. Diesen darf Niemand, der bereits einen Tapper angesagt hat, selbst mehr spielen. Hat aber die Vorhand einen Dreier gemeldet, und Einer aus der Hinterhand declarirte einen Solo, so kann sie auch diesen selbst zu spielen übernehmen, wenn sie Raison dazu zu haben meint.

Derjenige, welcher einen Dreier spielt, kauft die drei obersten Blätter des auf dem Tische befindlichen Talons. Bestehen sie in einem Honneur und zwei Tarocks, oder gar umgekehrt, so ist der Kauf sehr gut, äußerst schlecht aber, wenn es drei leere Karten von verschiedenen Farben sind. Er sei jedoch von was immer für einer Beschaffenheit, so entdecke ihn der Spieler nie vor dem Ende der Taille, weil es ihm doch in gewissen Rücksichten nachtheilig werden kann, und es überhaupt gegen alle Spielregel ist.

Nachdem der Spieler den Kauf unter seine übrigen Karten der Qua=lität nach rangirt hat, verlegt er drei Blätter, wozu man am füglichsten blank in der Hand stehende Damen, einzelne Cavalls und Buben, auf die kein Stich mit Wahrscheinlichkeit zu rechnen ist, wählt; nur ist immer die vorzügliche Rücksicht dabei zu nehmen, daß man von einer, wo mög=lich von zwei Farben, keine in der Hand behalte, um die von der Gegenpartei ausgespielten Figuren derselben mit Tarok einstechen zu können.

Die Points, welche der Spieler in den Scat legt, zählen ihm eben so wohl, als der Gegenpartei jene, welche in dem liegen gebliebenen Talon befindlich sind; nur darf diesen Keiner von den drei Spielern eher, als nach dem letzten Stiche ansehen, auch darf der Spieler weder Honneurs noch Matadors in den Scat legen; ist jedoch seine Karte von der Art, daß er genöthigt wird, Tarok zu verwerfen, so muß er es anzeigen, weil die Taroks unter aufmerksamen Spielern, besonders des Pagats wegen, nachgezählt werden.

Ist die Karte von der Beschaffenheit, daß der Spieler den Pagat, falls er ihn hat, gewiß ultimo zu machen glaubt, so wirft er ihn als Ansage heraus, und läßt ihn während des Spieles zu seiner Linken liegen, damit die Gegenpartei gehörig unterrichtet sei; ist aber bloß einige Wahrscheinlichkeit vorhanden, ihn je nachdem es der Gang des Spieles mit sich bringt, ultimo zu machen, so verrathe man sich keineswegs, um ihn, sobald jene Wahrscheinlichkeit schwindet, in Sicherheit nach Hause zu bringen. Ist dies nicht mehr möglich, so gebe man den Pagat lieber vor dem letzten Stiche zu, oder spiele ihn selbst aus, als daß man ihn bis zuletzt aufhebt und einbüßt, denn auf jene Art verliert man nur fünf, auf diese aber, durch einen verunglückten ultimo, fünf und fünfzig. Das Zählen der zugefallenen Taroks ist immer sehr vortheilhaft, bei Absichten auf den Pagat aber unerläßlich.

Spielt man auf den Pagat, ihn entweder selbst zu machen, oder ihn der Gegenpartei abzujagen, so schlage man den Tarok XVII. oder XIII. aus, um das Spiel zu sondiren; kann die Mittelhand überstechen, so thut sie es, damit die Hinterhand den Pagat darauf geben kann, wenn sie ihn hat; ist er aber nicht vorhanden, so wurde wenigstens ein hoher Tarok, vielleicht gar der Skis oder Mongur der Gegenpartei entrissen. Sticht die Mittelhand nicht, und giebt auch den Pagat nicht zu, welches letzte bei XVII. oder XVIII. und bei einiger Wahrscheinlichkeit ihn auch durch die Wendung des Spieles hereinzubringen, nicht rathsam ist, so sticht die Hinterhand, und weiß sogleich, daß der helfende Freund nicht viel hat; sie bringt nun eine Farbe, von der zu vermuthen steht, der Spieler werde sie gar nicht haben, um ihn in Tarok zu schwächen.

Hat man die Taroks von oben herab, in einer Reihenfolge, in der bloß drei fehlen, zum Beispiel: Skus, 20, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, so versuche man, ob nicht 21, 19 und Pagat in einer, und zwar der Mittelhand stehen, um letzten zu finden. Man spiele zu diesem Zwecke den 13 aus, der freilich kein hoher Tarok ist, aber diesmal doch nur vom 21 oder 19 gestochen werden kann. Da dies die Mittelhand nicht weiß,

wird sie wahrscheinlich den Pagat darauf geben, in der Voraussetzung: die Hinterhand werde mit dem 14 oder 15 stechen können, und sich getäuscht sehen. — Der Pagat auf diese Art in der Mittelhand, wäre zwar auf alle Fälle durch Fortschlagen der Taroks verloren, allein so spart der Spieler seine hohen Taroks, die er zum Stechen der Farben oder zur Verhinderung des Schmierens noch bedarf.

Hat der Spieler aber den Pagat gar nicht und darf auch nicht hoffen, ihn durch Fordern zu fangen; überdies wäre das Spiel aus Mangel an Taroks ziemlich kritisch für ihn, so werfe er eine Farbe aus, von der er die meisten Blätter (die Force) in den Händen hat, z. B. fünf Piques; er riskire also den König, weil er voraussetzen darf, daß von den Gegnern Einer zwei, der Andere ein Blatt dieser Farbe haben werde. — Hätte er deren sieben, so sähe er schon voraus, daß er den König verlieren müsse, weil nur acht von jeder Farbe vorhanden sind, folglich schon das erste Mal wenigstens ein Tarok fiele; er würde daher ganz niedrig ausspielen, um zu versuchen, den König, und wo möglich auch die Dame frei zu bekommen.

Wenn der Pagat ultimo angesagt ist, der Spieler aber gezwungen würde, ihn noch vor Ende nach Hause zu nehmen, weil er bereits zu viel Taroks gefordert hat, oder zu oft getroffen und zu sehr geschwächt wurde, der Gegenspieler brächte ihm aber eine Renoncefarbe, die jener nicht mehr stechen kann, ohne Pagat zu brauchen; so hat er zwar den Pagat ultimo verloren, aber der eingenommene Stich, sammt den fünf Points des Pagats, die vielleicht noch den Gewinnst des Spieles oder der Consolation entscheiden können, zählen zum Besten des Besitzers. — Hätte derselbe aber noch, wenn auch nur einen einzigen Nebentarok, und wollte sich blos durch das Hereinnehmen des Pagats den Gewinnst der Spielconsolation sichern, so darf dies die Gegenpartei durchaus nicht gestatten; der Spieler hat sodann auch die fünf Points des Pagats verloren, indem dieser nicht mehr nach Willkür geben durfte. Daß übrigens der ultimo in beiden Fällen verloren ist, versteht sich von selbst.

Wird des Spielers Blatt von beiden Gegnern gestochen, so gebe die Mittelhand, besonders im Anfange, nur die niedrigsten Taroks zu, damit die Hinterhand sie leicht überstechen könne, und an's Ausspielen komme; dadurch geräth der Spieler in die Mitte und wird in mancher Rücksicht sehr genirt.

Die Mittelhand muß sich sorgfältig hüten, ohne Noth Farben, die noch nicht da waren, anzuspielen, oder die, welche der Spieler angespielt hat, nachzubringen; daher ist es auf alle Fälle gut, wenn die anfängliche Hinterhand, sobald das Ausspielen an sie kommt, die Farben

wechselsweise ausspielt und damit fortfährt, bis die Renoncefarbe, welche den Spieler Tarok kostet, getroffen ist, dann aber bei dieser bleibt, um ihn zu schwächen.

Bei einem Spiele, das auf keinen Fall hoch gewonnen, sehr leicht aber verloren werden kann, befindet sich gewöhnlich in einer Hand das Gegenspiel, weil selten die Karten in gleicher Eigenschaft vertheilt sind. — Ob man das Gegenspiel habe, zeigt der erste Blick; ist es der Fall, so suche man mit kluger Ueberlegung die Leitung des Spieles an sich zu ziehen, und der Andere verhalte sich dann als Helfer ganz leidend.

Ist das Gegenspiel mit vielen hohen Taroks versehen, so hat begreiflich der Nebenmann um so weniger und niedrigere, weil sich doch allemal voraussetzen läßt, daß der Spieler nicht ganz ohne allen Grund gekauft haben werde; nun kann der Gegenspieler, so oft das Auswerfen an ihn kommt, aus einer zweifachen Ursache klein Tarok ausschlagen; entweder: um den Pagat des Spielers zu fangen, oder dem Helfer Gelegenheit zu geben, dessen wenige Taroks los zu werden, und dann die Blätter, welche am meisten zählen, und welche bereits als des Spielers Scat bekannt sind, in der Hinterhand zuzuwerfen, so oft der Stich der Gegenpartei gehört. — Man nennt dies insgemein: „Schmieren."

Wurde vom Besitzer des Gegenspiels klein Tarok ausgeworfen, so hatte er invitirt, das heißt: seinen Helfer aufgefordert, wo möglich zu stechen und dann gleich hoch Tarok nachzuschlagen. Nur muß der Gegenspieler sicher sein, daß der Pagat auf keinen Fall vom Feinde ultimo gemacht werden könne, denn sonst ist alles Tarokschlagen sehr zur Unzeit, selbst dann, wenn man nur noch einen einzigen in der Hand hat, und diesen auswirft, um zuletzt gewisser schmieren zu können; denn dieser einzelne Tarok hätte freilich nicht den Pagat ultimo aufgehalten, aber vielleicht der, um welchen der Freund durch dieses unzeitige Fordern geschwächt wurde; daher muß man stets, so lange der Pagat nicht heraus ist, mit größter Behutsamkeit zu Werke gehen.

Dieselbe Vorsicht heischt es in diesem Falle mit den Farben, in welchen Einer die Force hat; denn wenn sie wirklich den Feind Tarok kosten, den Helfer aber auch, so schaden sie immer dem Gegenspieler am meisten und befördern nicht selten die Absicht des Spielers. Ein noch weit größerer Fehler wäre es, die Farbe zu bringen, die man mit dem Spieler gemeinschaftlich hat, in der aber der Freund Renonce ist, ausgenommen: man wäre seiner Karte so sicher, daß man das Spiel ganz regieren könne und des Gewinnes gewiß sei; dann schwinden freilich diese kleinen Rücksichten; indeß um die Leitung eines Spieles ganz in die Gewalt zu be=

kommen, sind nicht nur sehr gute Karten, sondern auch vorzüglich eingeübte Tarok-Tappenspieler erforderlich.

Manche Personen, die sonst keine üblen Spieler wären, haben einen so unüberwindlichen Figurenreiz, daß sie um keinen Preis einen nicht mehr zu rettenden König oder Dame freiwillig ausspielen mögen, indem sie sich bis auf den letzten Augenblick von der gewöhnlich irrigen Hoffnung verleiten lassen, ihn schmieren zu können. Durch diese wahrhaft komische, aber gar nicht seltene Eigenschaft gehen viele Spiele verloren, und wird mancher Pagat ultimo vom Spieler gemacht, der sonst fein nach Hause gegangen oder genommen worden wäre. Es hat z. B. Einer die Piques mit seinem Helfer gemeinschaftlich, folglich sind sie beim Spieler Scat. — Die kleinen wurden bereits ausgespielt, und haben bereits ihre Taroks gekostet, nur der König ist noch in der einen Hand, die Dame in der andern. Statt ohne Weiteres den ohnehin verlorenen König auszuwerfen, denn er muß fallen, sobald der Andere, Klügere ihn mit der Dame fordert, sonst gehen doch beide in den letzten Stichen beim Tarokiren verloren — bringt er eine Farbe, die er mit dem Feinde gemeinschaftlich hat, und seinen Freund Tarok kostet.

Vom Ausspielen hängt immer ungemein viel ab. Wenn daher der Spieler in der Vorhand ist und Tarok nicht schlagen kann, so thut er am Besten, den König auszuschlagen, von dessen Farbe er noch eine oder mehrere leere Blätter in der Hand hat, diese spielt er nach, wenn der König nicht genommen wurde, damit ein Anderer zum Stiche komme; aber er werfe seine Könige nicht hintereinander aus, er lasse sich die Farben bringen, sonst verräth er seinen Scat zu früh. — Sitzt aber der Spieler in der Mittelhand, und die Vorhand hätte vier Taroks mit dem Pagat, alle acht Carreaus, Pique-Dame und Bube nebst zwei kleinen Treffles, so würde die Vorhand nach aller Raison den Carreau-König ausspielen, weil der Spieler wahrscheinlich keinen zu hohen Tarok hineinsetzt, in der Voraussetzung, der andere Spieler werde auch Carreau haben. Nun sticht dieser ganz leicht und spielt von einer besetzten Dame aus; nehmen wir an Coeur, das hat sein Freund nicht, allein, da jetzt der Spieler in der Hinterhand ist, wäre es doch nicht ganz rathsam, wie überhaupt niemals in der Mittelhand, mit dem Pagat herein zu gehen, er sticht lieber mit einem andern niedrigen Tarok, weil an dem leeren Stiche ohnehin nicht so viel gelegen ist. Sieht er nun, daß der Spieler Coeur hat und den König nicht zuwirft, so darf er ihn mit aller Wahrscheinlichkeit bei ihm vermuthen, und sobald sein Freund, wenn das Ausspielen wieder an denselben kommt, der Raison gemäß, weil er das Gegenspiel in der Hand hat, folglich den

Pagat nicht zu scheuen braucht, die Coeur-Dame ausspielt, um den König herauszuzwingen, mit dem Pagat dareingehen. Mißglückt es ja, weil vielleicht der König in dem liegen gebliebenen Talon schläft, und der Spieler nur ein einziges Blatt der Farbe (Scatinel) behalten hat, so ist es zwar ein Unglück, das aber unverschuldet traf, und keinen Vorwurf verdient, weil nach aller Raison gespielt wurde und Niemand allwissend ist.

Wenn der Spieler in der Mitte ist, und die Vorhand König und Cavall von einer Farbe, weiter aber keine von derselben hat, so wirft sie, der Raison gemäß, den Cavall aus, weil, wenn auch der Spieler die besetzte Dame hat, er sich mit dieser nicht herausgetraut, indem der König eben so gut in der Hinterhand stehen kann. — Diese Dame ist sodann auf alle Fälle verloren, weil sie das zweite Mal vom Könige, ist sie aber doppelt besetzt, zuletzt von Tarok genommen wird. Diese Manier nennt man „necken“ (insgemein: „schinden“). Ebenso nimmt man in der Hinterhand, zwei leere mit dem Buben oder dem Cavall statt mit dem Könige, den man in der Hoffnung aufhebt, mit ihm die Dame zu fangen. Freilich muß man es mit keinen Scatinel-Liebhabern zu thun haben, und daher, wenn man mit ganz Unbekannten spielt, aus den drei ersten Touren beobachten, welche Spieleigenheiten diese Herren besitzen.

Spielt man als Helfer eine Farbe an, von der man keinen König hat, es sei nun von der besetzten Dame, oder ohne diese, so wird man, im Durchschnitte genommen, immer wohlthun, wenn man eine Figur, den Buben oder Cavall, statt einer Leeren ausspielt. — Steht der König in des Spielers Hand, so wird er eher bewogen, einzustechen, da er andern Falls vielleicht gelauert (geschunden) hätte; steht er aber in des Freundes Hand, so ist es um so besser, auf diese Manier zwei oder drei Points gerettet zu haben, die sonst doch nur als verloren zu betrachten waren.

Haben die beiden Gegenspieler eine Farbe mit einander, und der Eine bringt sie der Raison gemäß so oft als möglich, um den Feind in Taroks zu schwächen, so ist von dem Andern zu erwarten, daß er nicht die Blätter, der Willkür nach zuwerfe, wenn er auch wirklich sieht, daß keines der in seiner Hand befindlichen zu retten wäre, weil, sobald er die Dame früher als Cavall, Buben oder eine leere zugibt, der Anspieler glauben muß, die andere habe sein Helfer nicht, und nun entweder aufhört, diese Farbe zu bringen, um Jenem keine Taroks zu entreißen, oder den König zur Unzeit ausschlägt, in der Voraussetzung, der Freund werde vielleicht des Spielers eingesetzten Tarok überstechen können; mithin muß man in einem solchen Falle immer die Blätter von unten herauf zugeben.

Wenn Skis und Mond nicht in einer Hand sind, so geht gewöhnlich das Augenmerk des Ersten dahin, den Andern wo möglich zu fangen, daher muß man den Mond, wenn man eine Reihe hoher Taroks hat, in Sicherheit bringen, sobald man in der Hinterhand an den Stich kommt. Hat man z. B. 17, 18, 19 und 20 noch daneben, so ist der 17. unter diesen Umständen ein eben so guter Tarok, als der heimgegangene 21., ohne daß man dabei riskirt. Hat aber der eine Gegenspieler den Skis und der andere den Mond, was zwar Anfangs Beide nicht wissen können, was sich aber im Gange des Spieles ziemlich sicher vermuthen läßt, wenn nämlich der Feind die mit 20 gestochene Figur nicht nimmt, so ist es gut, wenn die Vorhand dem in der Mittelhand sitzenden Freunde durch Einstechen des Skis zeigt, daß dieser nicht zu scheuen sei, wonach dann der 21. der höchste noch vorhandene Stecher wird.

Auf alle Fälle ist es immer rathsam, den Mongur mit einigen niedrigen Taroks besetzt zu halten, durch die man den Feind, falls er den Skis hätte, und gegen das Ende der Taille laschiren wollte, um den Mongur zu fangen, zwingen kann, zu stechen und auszuspielen, um den 21. dann in Sicherheit zu bringen.

Das Ausspielen eines Scatinels von Einem der Gegenpartei ist nur dann zu entschuldigen, wenn man den Pagat sehr schwach besetzt in der Hand hat und fürchten muß, ihn nicht nach Hause zu bringen; denn ist diese Farbe, wie sich vermuthen läßt, des Spieles Force, so wird er selbst genöthigt sein, sie bald nachzubringen, auf welche Art dann der Anspieler derselben den Pagat einsticht. Der Spieler selbst aber muß nur dann ein absichtlich behaltenes Scatinel ausspielen, wenn er zwei oder gar drei Blätter dieser Farbe, wobei Dame und Cavall sind, in den Scat gelegt hat, um, falls der Gegenspieler mit dem Könige auf die Dame warten wollte, diese Absicht mit Tarok zu vereiteln.

Der Solo unterscheidet sich vom Dreier nicht nur hinsichtlich des höheren Gewinnes oder Verlustes, sondern auch des Kaufes. Im Dreier nimmt man bekanntlich die drei obersten Blätter des Talons und legt für diese drei andere in den Scat; im Solo aber darf man weder kaufen noch legen, sondern muß, wie es schon der Name mit sich bringt, auf die in der Hand habende Karte allein spielen und mit dieser wenigstens sechs und dreißig Points herein bekommen zu können glauben. — Wo die sechs Blätter des Talons der Gegenpartei zählen, wie es die Regel des Spieles heischt, ist man mit Solo-Ansagen sehr vorsichtig; wo aber, ganz gegen alle Raison, die darin befindlichen Points dem Spieler gelten, ist es oft leichter Solo als einen Dreier anzusagen, weil

nicht selten fünfzehn, zwanzig und noch mehr Points im Scate liegen können, folglich dieser schon die Hälfte der Consolation giebt. So widersinnig auch diese Art Solo zu spielen ist, so hat sie doch viele Anhänger, die, ohne über dieses offenbare Mißverhältniß im mindesten nachzudenken, ihre Weise mit dem Sprüchlein: „Es gilt ja Einem wie dem Andern" entschuldigen. Im Solo gehört nach der wahren Regel stets der ganze Talon den Gegenspielern, die ihn, wie sich von selbst versteht, zwar auch nicht ansehen dürfen, aber die darin enthaltenen Points nach vollendeter Taille zu ihrem Vortheile zählen.

Da also im Solo der Spieler keinen Scat legen darf, so ist es wahrscheinlicher als im Dreier, wo er doch verwerfen kann, daß er diese oder jene Farbe haben werde. Man spielt daher immer am besten einen König an, wenn man deren in der Hand hat und zwar von der Farbe, von welcher man die meisten Nebenblätter besitzt; kommt er glücklich nach Hause, so bringt man dieselbe Farbe nach.

Hier müssen wir noch auf die Vermeidung eines, von den figurengeizigen Spielern oft begangenen Fehlers aufmerksam machen; nämlich: wenn die Dame nicht mit dem Cavall besetzt ist; sie nie auf den nach Hause gehenden König des Helfers zuzuwerfen. Auf diese Art bekommt der Spieler bisweilen, wenn der Cavall in seiner Hand steht, einen ganz unverhofften Stich. Das sogenannte Stiche „fett machen" ist schon recht, aber es darf nicht gegen die Raison geschehen, denn der ganz widerrechtlich zum Stechen gekommene Cavall wäre von einer nicht so voreiligen Dame genommen worden. Ein ganz Anderes ist es, wenn man fünf Blätter von einer und derselben Farbe in der Hand hat; da thut man freilich wohl, die Dame zuzuwerfen, weil man nicht weiß, in welcher Hand der Cavall steht, und in welcher die Farbe blos Scatinel war. — Der Cavall befinde sich nun, wo es immer sei, so muß er schon mit Tarok genommen werden.

Mit derselben Zurückhaltung muß man zuwerfen, wenn man eine Farbe mit dem Spieler gemeinschaftlich hat, und der Helfer darin Scat ist; dann werfe man nicht, besonders wenn der Freund schwache Taroks hat, von oben herab zu, sondern halte noch immer auf einen Stecher dieser Farbe, der, sobald der Feind mit Bube und Cavall heraus rückt, wenn der Freund keinen Tarok mehr hat, folglich schmiert, überstechen kann. Das klein Zugebenmüssen der Gegenpartei in den letzten Stichen hat in solchen Fällen, wo ein Point entscheidet, schon manches mißliche Spiel dem Spieler gewonnen.

Hat man, nicht nur nach der eigenen Karte, sondern auch nach dem Zuwerfen des Freundes zu urtheilen, einen Volat zu befürchten, so verdopple man seine Aufmerksamkeit, und sei im Zuwerfen äußerst vorsichtig. — Hat der Feind eine Farbe gehabt, so halte man auf einen Stecher derselben, wäre es auch nur der Zehner, weil vielleicht noch der Siebner, Achter oder Neuner in der Hand des Spielers steht. Eine Farbe, die noch gar nicht gespielt war, halte man ebenfalls so lange als möglich, wenn man einen Stecher davon hat, und verwerfe nicht mit dem Freunde von einer und derselben Farbe. — Man zähle, sobald ein Volat zu besorgen ist, statt der Taroks die schon zugefallenen Blätter der Farben, und ziehe nach diesen und jenen, die man selbst in der Hand hat, den Schluß: wie viele noch darin sein können: denn einen aufgelegten Volat bekommt man äußerst selten, gewöhnlich hat der Spieler doch ein Blatt, auf das von der Gegenpartei ein Stich gemacht worden wäre, wenn sie nicht unglücklicher Weise den Stecher verworfen hätte.

Weiß man bereits aus dem Gange des Spieles, daß der Feind eine Farbe hat, von welcher die Stecher in des Helfers Händen sind, so trachte man, die leeren oder niedrigsten Blätter dieser Farbe wegzuschaffen, sobald man keine Taroks besitzt und die verlangte Farbe nicht zugeben kann. Man werfe sie daher bei den Stichen, welche dem Spieler gehören, zu, damit, wenn dieser endlich genöthigt ist, jene Farbe zu bringen, welche der Helfer sticht, man bessere Karten: Könige und Damen schmieren könne.

Zu den, im Tarok-Tappen von der Willkür eingeführten Regeln, gehört in vielen Gegenden auch die, daß, wenn in einer Hand gar keine Taroks stehen, kein Spiel Statt finde. — Worauf sich dieser Grundsatz stütze, ist schwer einzusehen; denn kein Tarok ist doch immer besser, als der Pagat allein, oder von einem ganz kleinen besetzt, in welchen beiden Fällen aber, weil Tarok, wenigstens einer oder zwei vorhanden sind, das Spiel nach der, von solchen unüberlegten Neuerern eingeführten Regel, gültig bleibt.

Die wahre Regel läßt dabei gar keinen Unterschied obwalten, man muß die Karten annehmen, wie der Zufall sie austheilt; und unstreitig hat der Spieler einen weit schwereren Stand, wenn in einer Karte gar kein Tarok befindlich ist, als wenn sie ziemlich gleich vertheilt sind. — Gewöhnlich ist ein um so größeres Gegenspiel vorhanden, und der keine Taroks hat, kann durch das Schmieren seiner zahlreichen Cavallerie um so mehr Schaden thun und den Gewinn des Spieles streitig machen.

Nach geendigter Taille zählt man seine Points, und sagt die gehabten Honneurs an, wenn man deren gehabt hat, nämlich tous le trois oder vier Könige. — Die Einführung, dies vor dem Anfange des Spieles zu thun, wie es Manche verlangen, ist eben so falsch als abgeschmackt; falsch: weil dadurch die Karte zu sehr verrathen wird; abgeschmackt: weil es ein ängstliches und beleidigendes Mißtrauen in die Rechtlichkeit und das Ehrgefühl der Mitspieler voraussetzen läßt. — Hat man wohl gezählt, und alle Nebendinge gerechnet, so schreibt man auf; man muß sich aber in Acht nehmen, etwas zu vergessen, und sich selbst Unrecht zu thun; denn unter strengen Spielern darf das außer Acht gelassene, sobald einmal die neue Karte ausgegeben ist, nicht mehr nachgetragen werden.

Ist die Stunde, bis zu welcher man spielen will, nicht voraus bestimmt, und es wünscht der Eine oder der Andere aufzuhören, so kann er dies nicht auf der Stelle, sondern er soll auf die letzten drei Touren (dreimal um und um, also unter drei Spielern neun, unter vieren aber zwölf (Taillen) einladen; derjenige, welcher die ersten Karten ausgegeben hat, erhält nun die letzte Vorhand, und dann ist das Spiel beendigt; kommt aber nichts, als ein allgemeiner Tapper zum letzten Male, so wird gewöhnlich noch eine Tour gemacht.

Tarok-Tappen mit zwei und vierzig Karten.

Obschon die Art, mit zwei und vierzig Karten zu spielen, sich rücksichtlich der eigentlichen Regeln von dem Tarok-Tappen mit vier und fünfzig Blättern gar nicht unterscheidet, so verändert doch der Umstand, daß nur zwölf statt sechszehn Karten ausgegeben werden, den Gang des Spieles um sehr viel. — In den beiden rothen Farben werden Zwei, Drei und Vier, in den schwarzen Sieben, Acht und Neun zuvor beseitigt. — Es ergiebt sich daraus von selbst, daß das Lauern (Schinden) mit dem Könige auf die Dame weit mißlicher wird, indem wohl äußerst selten die Blätter einer Farbe in gleicher Anzahl in jeder Hand zu vermuthen sind.

Auch übertrifft diese Weise des Spieles in Hinsicht des Gewinnes und Verlustes bei weitem die andere, indem der Taroks und Honneurs verhältnißmäßig gegen die leeren Blätter zu viele sind, dadurch gewöhnlich hohe Spiele herauskommen, und der Volat unendlich leichter wird, als bei vier und fünfzig Karten. Personen, welche nur diese letztere Spielart gewohnt sind, haben auf jene Weise häufiges Unglück, weil sie die nöthige Vorsicht gar nicht kennen, leichter darein gehen, zu schinden verursachen u. s. w.

Da zwölf leere Blätter aus dem Spiele beseitiget werden, zählt die ganze Karte auch 4 Points weniger, mithin sechs und sechzig. Drei und dreißig ist Remis; vier und dreißig um Eines gewonnen.

Nach zuvor gelegten sechs Karten in den Talon, giebt man zwei Mal herum, und zwar jedes Mal zwei Mal drei Karten jedem der Mitspieler, um sich bestens vor allem Vergeben zu bewahren.

Endlich hat diese Abweichung von der andern Art des Tarok-Tappens noch den Unterschied, daß man mehrere Abstufungen von Spielen, als Tapper, Dreier und Solo, annimmt, nämlich auch Zweier und Einer, also können die Spieler auch einander öfter überbieten. — Bei vier und fünfzig Karten sagt z. B. die Vorhand einen Tapper an, die Mittel- oder Hinterhand einen Dreier; nun bleibt es zwar erstem noch unbenommen, diesen selbst zu spielen; allein sobald das Wort Solo ertönt, hört jedes weitere Steigern auf. — Mit dem Solo-Ansagen ist es nun zwar bei zwei und vierzig Karten derselbe Fall, allein es sind zwischen diesem und dem Dreier (gewöhnlich Préférence genannt) noch zwei Spielabstufungen. Die Vorhand sagt einen Dreier, die Mittelhand einen Zweier, die Vorhand will ihn selbst spielen; nun erklärt sich die Mittelhand für einen Einer, auch der wird ihr streitig gemacht, bis sie sich zum Solo entschließt, oder die Hinterhand steigert in demselben Verhältnisse die Vor- und Mittelhand.

Die Consolation, der Preis der Honneurs und Matadors, wie auch der Pagat ultimo, ist hierin eben so willkürlich anzunehmen, als in der andern Art, und muß ebenfalls vor dem Anfange des Spieles festgesetzt werden; indeß wird es immer rathsam sein, einen etwas niedrigern Maßstab anzunehmen, als in dem Spiele mit vier und fünfzig Karten, weil nicht nur ein gewisses Mißverhältniß zwischen den hohen und leeren Blättern herauskommt, sondern auch zwei Abstufungen mehr im Spiele vorhanden sind, deren jede doch auch einen Vorzug im Zählen haben muß.

Beim Tapper begnügt man sich ebenfalls, ohne ihn zu spielen, die Hälfte der für den Dreier festgesetzten Consolation aufzuschreiben.

Die gewonnenen oder verlorenen Points werden im Dreier doppelt, im Zweier dreifach, im Einer vierfach, im Solo aber sechsfach gerechnet.

In allem Uebrigen werden die in der Hauptanweisung gegebenen Regeln auch hier befolgt.

Tappen mit König- oder Tarokrufen.

Das Königrufen wird ordentlich unter vier, und wenn eine, wie im gewöhnlichen Tappen, wechselsweise den König macht, auch unter fünf Personen mit vier und fünfzig Karten gespielt.

Die Rangordnung der Karten ist ganz dieselbe, wie im gewöhnlichen Tappen, im Gleichen die Honneurs und Matadors.

Da auch im Königrufen sechs Blätter für den Kauftalon beseitigt werden, kommen auf vier Spieler, von den in gleicher Anzahl zu vertheilenden vier und fünfzig Blättern, auf jeden zwölf statt sechszehn.

Die Karten werden zwei Mal herum und zwar jedes Mal drei und drei, oder zwei Mal sechs ausgegeben.

Bei schlechten Karten sagt die Vorhand einen Tapper an, bei mittelmäßigen oder einer nicht recht zu trauenden Reizkarte, ruft sie einen ihr fehlenden König zu Hilfe; bei guten Karten nimmt sie einen Dreier, und spielt bei vorzüglichen einen Solo.

Da unter vier zugleich spielenden Personen, die Karte weit mehr vertheilt ist, und leicht in jeder Hand eine Renoncefarbe sein kann, ist begreiflicher Weise das Ansagen eines Dreiers oder Solo weit mißlicher, als im gewöhnlichen Tappen.

Aus diesem Grunde ruft die Vorhand im Besitz einer leidlichen Karte, mit der sie jedoch keinen Dreier zu spielen wagen darf, einen König auf, gewöhnlich einen, dessen Farbe in ihrer Hand Renonce ist, ihr zu helfen. Jedoch kann es auch bisweilen sehr vortheilhaft sein, das Scatinel eines aufgerufenen Königs zu behalten, und selbst anzuspielen, um sich eher vom Stande des Helfers zu überzeugen. Tappt die Vorhand, so ist die Reihe des Rufens oder des Ansagens, an dem zweiten, dem dritten und zuletzt vierten Spieler. Tappen Alle, so schreibt die Vorhand die Hälfte des festgesetzten Consolations-Betrages für einen Dreier, unter fünf Spielern aber der jedesmalige König auf.

Wenn A tappt, B einen König ruft, C aber einen Dreier ansagt und D alles genehmiget, so hat der Dreier vor dem Rufe den Vorzug; eben so wohl als der Solo über Jenen; jedoch bleibt es der Vorhand nach einem vereitelten Rufe unbenommen, den angesagten Dreier von B, C oder D selbst zu spielen; nie aber einen Solo, wenn sie zuvor getappt oder gerufen hätte.

Da der Besitzer des aufgerufenen Königs zwar zum Vortheile des Spielers agiren muß, sich aber weder mündlich, noch durch Zeichen eher zu erkennen geben darf, als es der Gang des Spieles mit sich bringt, ge-

räth natürlich der Rufer in eine sehr genirte Lage, so lange er seinen Helfer nicht kennt, zumal wenn die andern beiden Gegner sich hüten, die Farbe des aufgerufenen Königs anzuspielen, um den Rufer so lange als möglich in seiner Ungewißheit zu lassen.

Da der Rufer unglücklicher Weise einen König wählen könnte, dessen ganze Farbe sich entweder in des Helfers Hand befindet, oder zum Theil im untern Talon schläft, oder auch nur Einer der Gegner, wenn nicht Beide, keine Farbe hat, so versteht es sich von selbst, daß der Spieler, ohne im Besitze eines der höchsten Stecher zu sein, vernünftiger Weise nicht rufen soll; indem sein Gegner, falls der Eine oder der Andere in eben derselben Farbe Renonce wäre, keine Anstrengung unterlassen wird, dem Rufer durch so hohe Taroks als möglich, den verlangten König zu entreißen, der als ein besonderer Honneur im Verluste gerechnet wird.

Ereignete sich der Fall, daß der Spieler einen König aufriefe, den, wie es wohl bisweilen geschieht, er selbst, ohne es zu wissen, in der Hand hat, weil er übersehen wurde, so gilt es ebenso, wie im angesagten Dreier; denn die bei jedem Spiele nöthige Aufmerksamkeit duldet weder einen Widerruf, noch die Zurücknahme einer einmal ausgespielten oder zugeworfenen Karte; letztes nur in dem einzigen Falle, daß man eine Farbe verläugnet hätte, in deren Besitz man sich nach genauerer Durchsicht findet.

Demnach wird der Spieler bei Bemerkung seines Irrthumes am besten thun, zu schweigen, und mit der Hoffnung ruhig fortzuspielen, vielleicht aus der getäuschten Erwartung seiner drei Gegner, von denen keiner den Helfer errathen kann, einen Vortheil zu ziehen.

Derselbe Fall tritt ein, wenn der aufgerufene König in den drei untern Blättern des Talons schliefe, was der Spieler oft erst gegen das Ende der Taille wahrnehmen kann, wenn zuletzt einer der Gegner genöthigt wird, aus Mangel einer andern Farbe, die des gerufenen Königs zu bringen, und dieser jetzt nirgends zugeworfen wird.

Geht der aufgerufene König verloren, d. h. wird er von den Gegnern genommen, so zählt er nicht fünf, sondern zwanzig, dreißig bis vierzig Points, je nachdem man höher oder niedriger spielt, was wie Consolation, Honneurs, Pagat ultimo u. s. w. zuvor bestimmt wird. — Daher muß der Besitzer des aufgerufenen Königs, wenn wirklich seine Farbe angespielt ist, und der Rufer nicht in der Hinterhand sitzt, sich hüten, den König zuzuwerfen, wenn mehrere Blätter dieser Farbe es wahrscheinlich oder gar gewiß machen, daß die Gegenpartei stechen werde. Z. B. A hat den Pique-König gerufen, den C hat; A spielt selbst Pique, um seinen Helfer zu erfahren, B bekennt, und C, der sechs Pique hat, giebt nicht den

König, sondern kleine Figuren zu, weil D auf jeden Fall stechen muß, da die Farbe nur acht Blätter zählt. — Nun müssen die Gegner in Taroks geschwächt werden, um den König frei zu bekommen, oder ihn gelegentlich zu schmieren.

Alle die beim Königrufen obwaltenden Schwierigkeiten haben die Veranlassung gegeben, statt eines Königs einen hohen Tarok, der dem Spieler in seiner Reihenfolge abgeht, zu rufen; den 20., 19., 18. oder 17; dessen Verlust nicht zu riskiren steht.

Ehe der Gang des Spieles beim Ausrufen eines Königs oder Taroks bereits verrathen hat, welche Personen Gegner oder Freunde sind, da diese keineswegs der Platz, sondern die Karte bestimmt; und der Helfer, ohne Wissen des Rufers, diesem links, gegenüber oder rechts sitzen kann, nimmt jede Person die gemachten Stiche für sich ein, und vereinigt sie beim Ende der Taille mit denen des Helfers oder Freundes, mit dem man gemeinschaftlich gegen die beiden Andern agirt hat.

Die Honneurs oder Matadors, welche der Spieler und der Helfer oder die beiden Gegner gemeinschaftlich haben, schreiben sie auch gemeinschaftlich auf, das heißt: ein Jeder von ihnen die Hälfte des dafür festgesetzten Betrages, wenn auch A drei Könige, und C sein Helfer nur einen gehabt hätte, oder B den Pagat, und D Mangur und Skis beisammen.

Gelten demnach vier Könige oder tous les trois, fünfzig, so schreiben beide Freunde in einem dieser Fälle fünf und zwanzig. — Hat aber einer der Spieler vier Könige oder tous les trois in der eigenen Hand vereinigt, so schreibt er sich den bestimmten Betrag allein gut, ohne den Helfer daran einen Antheil nehmen zu lassen, vorausgesetzt, daß er diese Honneurs oder Matadors nicht etwa in der Vorhand verpaßt hat.

Die in manchen Gesellschaften angenommene Gewohnheit, zehn Taroks, jedoch nur im Dreier oder Solo als Honneur gelten zu lassen, rechtfertigt sich in dieser Art des Spieles, in welcher die Karten unter mehrere Individuen vertheilt sind, mithin weit seltener zusammenkommen, weit eher, als in dem Tarok-Tappen unter drei Personen. Jedoch versteht sich von selbst, daß der Betrag solcher neu geschaffener Honneurs geringer sein müsse, als jener der vier Könige oder der tous les trois.

Dasselbe gilt von den Matadors und Königen zusammen vereinigt, die man gleichfalls in einigen Gegenden als Honneurs zählt, z. B. zwei Matadors und ein König, oder zwei Könige und ein Matador, drei; drei Könige und ein Matador vier; zwei Matadors und drei Könige fünf Honneurs. Allein, selbst diese fünf creirten Honneurs dür-

fen weder in einer noch weniger in zwei Händen stehend, so viel zählen, als tous les trois oder geborne vier Könige.

In der Art des Zählens findet von dem gewöhnlichen Tarok-Tappen eine Abweichung statt, indem jedes Blatt nach seinem eigentlichen Werthe ohne Abzug gezählt wird. Demnach gilt ein Stich mit König, Dame, Bube und Mangur sechzehn Points; Cavall, Pagat und zwei leere Blätter, zehn, vier Taroks vier rc., weil jede einzelne Karte, die nicht Figur oder Honneurs ist, für ein Point gerechnet wird. Das Spiel enthält auf diese Art ein Hundert und sechs Points; drei und fünfzig derselben betragen Remis und vier und fünfzig geben es um eins gewonnen.

Das Rufen eines Königs oder Taroks steht rücksichtlich des Consolations-Betragens, wie auch der, gleichfalls hier doppelt zu rechnenden, gewonnenen oder verlorenen Points, mit dem Dreier in ganz gleichem Verhältnisse, nur mit dem Unterschiede, daß bei letztem Gewinn oder Verlust den Spieler allein trifft, bei jenem aber zugleich den Helfer, nämlich jeden die Hälfte.

Schließlich bemerken wir nur noch, daß alle übrigen, hier nicht besonders ausgesprochenen Grundsätze des Königs- oder Tarokrufens mit denen des gewöhnlichen Tarok-Tappens mit vier und fünfzig Karten vollkommen übereinstimmen.

Den Freunden dieses, jetzt fast allgemein verbreiteten Spiels zeigen wir hiermit an, daß eine weit umfassendere Behandlung desselben in der Karl Haas'schen Buchhandlung in Wien unter dem Titel: „Theoretisch-praktische Anleitung zur gründlichen Erlernung des beliebten Tarok-Tappenspieles, sowohl durch genaue Bestimmung aller Regeln und Feinheiten, als auch durch die Beobachtung und Auseinandersetzung mehrerer angeführter sehr schwieriger Beispiele," bereits in einer zweiten, viel verbesserten und mit einem Anhange über das König- oder Tarokrufen vermehrten Auflage erschienen ist.

Tarok-Tappen unter zwei Personen oder das sogenannte Strohmandeln.

Dieses Spiel wird ganz so, wie das gewöhnliche Tappen unter drei Personen gespielt, auch werden die Karten wie für drei Theilnehmer ausgegeben, nachdem die obersten sechs Blätter als Kauftalon gelegt sind. — Die dritte fehlende Person ist der Strohmann, dessen Karten verdeckt in derselben Reihenfolge, wie sie gegeben wurden, liegen bleiben. Während

nun die andern beiden mitsammen spielen, wirft sich derjenige, welchem der Stich gehört, allemal das oberste Blatt von den Karten des Strohmanns zu, das jedoch, wäre es auch der Skis, nicht sticht, sondern nur dem Empfänger des Stiches zu dessen Vortheil zählt. Schmiert demnach der Strohmann zufälliger Weise dem Spieler viel Könige und Figuren, indeß dem Gegner auf seine Stiche nur Tarocks oder leere Blätter fallen, so ist das Spiel leicht zu gewinnen. — Indeß da hierbei weit weniger die Geschicklichkeit als der blinde Zufall wirkt, so möchte diese Unterhaltung wohl nur von Leuten gewählt werden, denen das edle Piquetspiel gänzlich unbekannt ist, zumal, da es in Einseitigkeit noch das veraltete Mariage und jene neuere Erfindung „Tatteln" benannt, bei weitem übertrifft.

Tatteln.

Obschon dem Spiele, zu dessen Beleuchtung wir jetzt schreiten, das Verdienst der Originalität ganz abgeht, denn es ist aus dem bekannten Piquet und veralten Mariage zusammengesetzt, schwerer als dieses und leichter als jenes, so zählt es doch auch ein ziemlich großes Publikum, dessen Lieblingsunterhaltung es in geschäftsfreien Stunden seit ein paar Jahrzehnden geworden ist. — Wahrscheinlich hat der Umstand, daß es unter zwei Personen gespielt wird, die sich immer leichter zusammenfinden, als drei oder vier, am meisten zu seiner Verbreitung beigetragen, seit man aufgehört hat, an dem ewigen Einerlei des faden Mariage Geschmack zu finden und doch die Mühe scheut, das weit solidere Piquet in seinen mannigfaltigen Nüancen gründlich zu erlernen; denn wer dieses edle Spiel kennt, wird unmöglich gern seine müßige Zeit mit Tatteln vertreiben, sondern nur aus aus Noth, in Ermangelung einer jeden andern Partie, sich darauf einlassen, um wenigstens die neckende Spielbegierde zu beschwichtigen.

Es geht dem Tatteln nicht besser, als den unzähligen andern ephemeren Erscheinungen der Mode. Fast jeder Theilnehmer fühlte in Kurzem das Ungenügende, stieß auf Inconsequenzen und suchte diesen Mängeln, mit und ohne Beruf, durch eigene Zusätze und Weglassungen abzuhelfen und dieser Flickerei wenigstens in seinem Zirkel Autorität zu verschaffen. — Natürlich erhielt das Spiel dadurch sehr verschiedenartige Gestaltungen, in manchen Gegenden wird es auf eine ganz abweichende, oft gegen alle Raison, die einzige Basis jeden soliden Spieles, streitende Art gespielt. Wir

sind weit entfernt, allen diesen Ungereimtheiten in diesem Buche einen Platz zu gönnen, indem wir der übernommenen Verbindlichkeit vollkommen entsprochen zu haben glauben, wenn uns gelingt, Tatteln von allen den unnützen Verbrämungen zu sichten und so darzustellen, wie es eigentlich sein sollte; weil eine gedruckte Anleitung unseres Erachtens, Widersprüche lösen und Irrthümer bekämpfen, aber nicht zu ihrer Bestätigung und Verbreitung beitragen darf. — Nach den gefaßten Grundregeln wird es Jedem, besonders einem mit etwas nachgiebiger Gefälligkeit Spielenden ganz leicht sein, sich nach den in dieser oder jener Gesellschaft etwa eingeführten Abweichungen zu richten.

Wer übrigens der, von hebräischen Schöngeistern wahrscheinlich aus Scherz ersonnenen Behauptung: das Tatteln habe Esther, Gemahlin des Königs Ahasverus, erfunden, an dessen Hofe es zuerst cum furore getrieben worden, im Ernste Glauben beimessen will, wird von uns keiner besseren Belehrung bedürfen.

Vorkehrungen zum Spiele, Mischen, Geben.

Tatteln wird unter zwei Personen mit einer gewöhnlichen Piquetkarte gespielt, man zählt darin nicht die Anzahl der Stiche, sondern die Mehrheit der eingestochenen Points.

Demnach findet auch eine andere Rangordnung der Karte Statt, nämlich: in Nichtatout gelten die Blätter wie folgt: As, das höchste Blatt und sticht alle übrigen, nächst diesem folgt Zehne, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. — Das As zählt elf, die Zehne zehn, der König vier, die Dame drei, der Bube zwei. In dem Atout folgt die Rangordnung der Blätter anders, hier ist der Bube das höchste Blatt unter sich, wie auch im ganzen Spiele, braucht nicht bekannt zu werden, und gilt zwanzig Points; ihm zunächst kommt der Neuner, gilt vierzehn, dann folgt As, gilt elf, dann Zehne gilt zehn, König vier, Dame drei Alle übrigen Blätter gelten in diesem Spiele nichts.

Vor Anfang des Spieles muß bestimmt werden: a) um was die Partie gespielt wird, b) was für ein Matsch zu notiren sei, c) ob für 200 Buben, im Falle eines double, auch eine doppelte Partie aufgeschrieben werden darf, d) ob der Atout Siebner austauschen muß.

Das erste Kartengeben wird durch das Abheben des auf dem Tische bereit liegenden Talons entschieden, das abgehobene höchste oder niedrigste Blatt, je nachdem es ausgemacht worden, hat das erste Geben, jedoch ist hier das As immer das niedrigste.

Nach dem Mischen werden die Karten von dem Gegner ausgegeben, wobei jedoch **nie** das unten liegende Blatt, weder des abgehobenen noch aufzusetzenden Talons, von einem der beiden Theilnehmer angesehen werden darf.

Von oben herab werden sodann zuerst dem Gegner, dann sich selbst jedesmal **drei** Karten gegeben, bis jeder deren **neun** erhalten hat. Ist man überein gekommen, mit Trumpf zu spielen, so wird dieser nach dem letzten zu vertheilenden Wurfe aufgeschlagen; gilt **kein** Trumpf, so legt der Geber den übrig gebliebenen Talon auf den Tisch und das Spiel beginnt.

Das Vergeben oder Umwerfen eines oder mehrerer Blätter zieht nochmaliges Geben, und je nachdem es ausgemacht wurde, auch Strafe nach sich.

Ansagen, Ausspielen, Zuwerfen.

Hat die Vorhand eine Reihenfolge von **drei** Karten einer und derselben Farbe, z. B. Sieben, Acht, Neun, so sagt sie gleich beim Ausspielen eine **Tattel** an, und schreibt diesen, wenn der Gegner nicht etwa einen höheren, als: Acht, Neun, Zehn u. dgl. hat, an den Strich an, dem man gewöhnlich die Gestalt eines **liegenden** lateinischen ∽ gibt.

Die Zehn hat nur einen Stecher und im Zählen der Points den Rang gleich nach dem As, im Tattel-, Quart- und Fußansagen aber nimmt sie den Platz zwischen dem Buben und Neuner ein.

Im Gange des Spieles muß man mit allem Ansagen warten, bis man an dem Stiche, also am Ausspielen ist; dies hindert jedoch nicht, die etwa geschehenen Ansagen des Gegners zu strafen oder abzuweisen.

Erhält man zu einem bereits angesagten und gut geheißenen **Tattel** noch eine von oben oder unten in die Reihenfolge passende Karte derselben Farbe, so hat man zwei **Tattel**, folglich zu dem schon angesagten noch einen aufzuschreiben, und dann erst die Quart geltend zu machen. Z. B. man hätte einen Tattel von der Dame angesagt, und hebt später den dazu gehörigen König auf, so schreibt man noch einen vom König, und dann erst die **Quart**, vorausgesetzt: daß man noch **keines der dazu erforderlichen Blätter weggeworfen** habe.

Nach einem jeden Stiche hebt zuerst derjenige, der ihn gemacht hat, von dem auf dem Tische noch vorräthigen Talon ein Blatt auf; nach ihm der Gegner, der ohne einzustechen zuwarf. Demnach Jeder die in der Hand befindlichen neun Karten immer wieder, so lange der Talon währt, zu ergänzen hat. Wer das Aufheben versäumt, ist eben so strafbar, als

der, welcher es außer der Reihe thut oder zwei mit einander nimmt, worüber die vor dem Spiele festgesetzten Bestimmungen zu entscheiden haben..

Das Farbebekennen ist erst in den letzten neun Stichen, in welchen der Abhubs-Talon bereits erschöpft ist, absolute Schuldigkeit, wenn die ausgespielte Farbe vorhanden ist. Im Gange des Spieles ist man jedoch nicht dazu verpflichtet, am wenigsten, wenn Trumpf ausgeschlagen wird.

Jeder aufgeschlagene Trumpf kann durch den Siebener derselben Farbe geraubt, das heißt: ausgetauscht werden, jedoch darf man nach den strengeren Regeln dies nicht eher, als bis man einen Stich hat, und eben am Ausspielen ist.

Bekommt man in den letzten neun Stichen keinen, so hat man außer dem Verluste des Spieles auch noch den Matsch zu bezahlen, was ein vorsichtiger Spieler begreiflicher Weise hauptsächlich zu vermeiden suchen wird.

Es bedarf keiner Erinnerung, daß ein Spiel ohne Trumpfwahl, besonders in der Hinterhand, weit schwerer mit mittelmäßigen Karten, ohne Stecher, zu gewinnen sei, als in der Vorhand, die sich daher so lange als möglich am Ausspielen zu erhalten sucht, und von guten Blättern unterstützt, den Gegner am Ansagen und Einstechen hindert.

Das bereits rücksichtlich des Tattels Gesagte findet auch bei der Quart und dem Fuße, welches letztere die Reihenfolge von fünf Blättern einer Farbe ist, statt; demnach ein Fuß, drei Tattel, zwei Quarten, außer den ihm geltenden Marken zählt.

Alles im Gange des Spieles Uebersehene und Vergessene hat, wenn es auch noch in der Hand befindlich ist, sobald der erste von den letzten neun Stichen gemacht wurde, später keine Gültigkeit mehr, und kann nicht mehr angesagt werden.

Vier gleiche Figuren haben den Vorrang vor drei gleichen, wenn auch letzte höher wären; so werden drei As von vier Buben ungültig gemacht. Auch in den Gedritten und Gevierten nimmt der Zehner den Platz zwischen dem Buben und Neuner ein, wie beim Ansagen des Tattels.

Die höheren Gevierten oder Gedritten heben zwar die niedrigere des Gegners, aber nicht die des Inhabers auf. Z. B. A hat drei Asse, so gelten zwar des B drei Könige nicht, dessen ungeachtet aber des A drei Damen, Buben oder Zehnen, die unter dem Schutze der Asse mitpassiren.

Regeln über den Gang des Spieles und dessen Gewinn.

Ein nach Raison handelnder Spieler wird seine Tattel, Quart und Fuß, wie auch die Gedritten und Gevierten, mehr als eine Gabe des Zufalls betrachten, als sich durch die Hoffnung, das Abgehende durch Aufheben später zu erhalten, verleiten lassen, durch unbesonnenes Zuwerfen oder Ausspielen eine viel versprechende Karte zu vereiteln. — Selbst das spätere Eintreffen der fehlenden Karten darf in solchen Fällen keineswegs niederschlagend sein, da die gemachten Stiche die Ordnung des Aufhebens jedesmal verändern, es mithin noch eine unentschiedene Frage bleibt, ob A dieses oder jenes gewünschte Blatt erhalten haben würde, wenn B, der Raison gemäß, einen nehmbaren Stich eingestochen hätte. Demnach ist es, besonders wenn ohne Trumpf gespielt wird, ein unumstößlicher Hauptgrundsatz, so bald als möglich an den Stich zu kommen, und sich auf's längste darin zu erhalten zu suchen.

Ohne Trumpfwahl hat man beim ersten Ausspielen noch ziemlich viel Wahrscheinlichkeit für sich, daß die Zehner und Asse einer Farbe, von der man die Force in den Händen hat, noch nicht beim Gegner sind. — Selbst einen Zehner wagt man nicht selten mit glücklichem Erfolge anzuspielen, denn der Andere hat das As noch nicht, kann folglich auch nicht stechen.

Da der letzte Stich an und für sich, wenn er auch leer wäre, zehn Points zählt, mithin viel für den Gewinn oder Verlust des Spieles entscheidet, wird man vorzüglich Bedacht nehmen müssen, sich diesen zu sichern, was allerdings in dem Spiele ohne Trumpf etwas Gewandtheit und kluge Direktion der zu vergebenden Stiche heischt.

Man beobachte hauptsächlich die Farbe, in welcher der Gegner seine Force hat, zähle die bereits gefallenen Blätter derselben, und reservire die, welche man selbst davon in der Hand hat, auf das sorgfältigste, besonders, wenn die andern alle heraus sind, um sie sodann mit gutem Erfolge, wo möglich erst in den letzten neun Stichen anzuspielen.

Wenn mit gewähltem Trumpf gespielt wird, so trachte man vorzüglich durch geschickte Leitung des Spieles den Stich vor den letzten neun zu machen, nicht sowohl um dadurch noch einen, den aufgeschlagenen Trumpf, zu erhaschen, als vielmehr die letzte Karte zu vermeiden, deren Empfang leicht einen noch so sicher berechneten Matsch zu vereiteln im Stande wäre.

Hat man in einem Spiele mit Trumpfwahl einzelne Zehner in der Hand, von denen man die Asse mit Recht bei dem Gegner vermuthen darf, so werfe man lieber vor dem Beginn der letzten neun Stiche diese schädlichen Blätter auf die angespielten andern Farben zu, als in die

Nothwendigkeit zu kommen, sie auf die ausgespielten Asse später bekennen zu müssen, statt diese selbst mit Trumpf nehmen zu können, und dadurch den gehabten Nachtheil wieder zu ersetzen.

Im Spiele mit Trumpf lasse man sich ja nicht verleiten, durch eine zu häufig gebotene Gelegenheit Points einzustechen, zu viele Trümpfe zu opfern und sich am Ende einem unausweichlichen Matsche ausgesetzt zu sehen.

Tokkadille.

Die Tokkadille wird auf dem Puffbrett gespielt und nach den Grundregeln desselben, hat aber ungleich mehr Abwechselungen und zu beobachtende Regeln.

Man spielt sie mit 30, aber auch mit 32 Steinen, 15 (16) weißen, 15 (16) braunen, von denen jeder Spieler eine Farbe erhält. Das Spiel mit 16 Steinen ist dem mit 15 ganz gleich, nur gefährlicher wegen der Continuation (siehe diese).

Die Steine werden gleich anfangs in das Brett gesetzt und zwar auf die beiden einander gegenüberliegenden ersten Felder, indem gegen einander gespielt wird, wie bei dem langen Puff.

Man fängt von der zweiten Stelle mit 1 zu zählen an, so daß also die 6 schon bis auf die erste Stelle des zweiten Feldes reicht.

Um zu bestimmen, wer anfangen soll, thut jeder Spieler einen Wurf; wer das Niedrigste wirft, fängt an und der Probewurf hat dabei gleich seine Gültigkeit.

Ein Pasch wird auch nur einfach gesetzt, wie jeder andere Wurf.

Außer den Steinen bekömmt jeder Spieler noch eine Marke, mit welcher er markirt, so oft er dem Feinde einen Stein schlägt (siehe davon später).

Diese Marke wird bei dem ersten Schlage auf die Spitze vor der Stelle gelegt, auf der die Steine eingesetzt sind und man rückt bei jedem Schlage um 1 vorwärts, bis auf die letzte Stelle derselben Reihe. Erreicht man diese zwölfte Stelle vor dem Feinde, so hat man die Partie gewonnen und zwar doppelt, wenn der Feind noch nicht über 6 markirt hat, dreifach, wenn er auf 1 oder 2 steht und vierfach, wenn er seine Marke noch gar nicht im Brett hat.

Die letzte Stelle auf dem zweiten Felde, also von der ganzen Reihe die zwölfte, wird die Hucke genannt, und es ist für den Gewinn des Spieles von der größten Wichtigkeit, sie zu nehmen, sobald man kann; dies darf nur mit einem Bande geschehen, denn einen einzelnen Stein darf man nie in die Hucke setzen.

In die feindliche Hucke darf man weder mit 1 noch mit 2 Steinen gehen, hat man aber die eigene schon und thut einen Wurf, durch den man 2 Steine auf den Platz der feindlichen Hucke stellen könnte, so markirt man dafür 2 Points.

Hat man die eigene Hucke noch nicht, und thut einen Wurf, durch den man die feindliche Hucke nehmen könnte, so darf man dafür mit eben den Steinen, welche bis in die feindliche Hucke gereicht haben würden, seine eigene nehmen; man setzt also mit jedem Steine ein Auge weniger, als man geworfen hat.

Kann man bei einem solchen Wurfe mit andern Steinen auch die eigene Hucke nehmen, so muß man dies thun.

Es kömmt bei diesem Spiele hauptsächlich darauf an, die 6 Stellen des Huckenfeldes so lange als möglich geschlossen zu behalten; für den Wurf, mit dem man die 6 Stellen in diesem Felde wieder zumacht, markirt man nämlich 2 Points und eben so für jeden folgenden Wurf, bei dem man die Brücke hält, ebenfalls 2.

Diese Brücke kann man auch in dem ersten Felde bilden, wenn man vom Hause aus nur niedrige Würfe thut, und das nennt man einen Schuster machen; dieser ist aber in der Regel nicht sehr vortheilhaft, weil man dabei seine Hucke lange dem Schlagen des Feindes blosstellen und ihm in der Regel auch einzelne Steine zum Schlagen bieten muß.

Was der Feind zu markiren vergißt, darf man dadurch strafen, daß man es selbst markirt; markiren muß man jederzeit gleich nach dem Wurfe; hat man einen Stein angefaßt, um ihn zu setzen, so darf man nicht mehr markiren.

Die vergessenen Marken muß man strafen, ehe man selbst wieder wirft.

Für jeden Wurf, d. h. jede einzelne Zahl, die der Feind nicht setzen kann, markirt man 1 Point.

Könnte der Feind geschlossen bleiben, hält es aber aus irgend einem Grunde für vortheilhafter, ein Band aufzuziehen, so straft man auch dafür 2 Points.

Das Schlagen der Steine erfolgt nicht so, wie beim Puff, indem man des Feindes einzeln stehenden Stein herauswirft und seinen eigenen an dessen Stelle setzt, sondern blos durch das Markiren, wenn man ihn durch

einen Wurf trifft und zwar sowohl mit jeder einzelnen Zahl des Wurfes, als mit beiden zusammengerechnet, wenn man nämlich dazwischen mit der einen oder der andern Zahl auf eine leere Stelle trifft. Jeder angefaßte Stein muß auch gesetzt werden.

Das Schlagen erfordert eine ganz besondere Aufmerksamkeit, weil es nach dem eben Erwähnten auf mehrfache Weise Statt finden kann und namentlich nicht blos von einer Stelle aus, sondern von allen, mit denen man irgend einen einzelnen Stein des Feindes treffen könnte. Man hat z. B. die 5 und 6 geworfen; mit der 5 erreicht man einen einzeln stehenden Stein des Feindes, 6 Stellen weiter steht wieder ein einzelner und 6 Stellen rückwärts hat man selbst einen Stein zu stehen, so markirt man dafür 3; kann man außerdem den ersten bloßen Stein des Feindes auch noch mit der 6 treffen und 5 Stellen weiter steht wieder ein einzelner, so markirt man noch 2 Points.

Es ist daher klar, daß man die einzelnen Steine so viel als möglich zu vermeiden suchen muß.

Einen einzelnen Stein darf man auf irgend eine Stelle des feindlichen Huckenfeldes nur dann setzen, wenn der Feind schon so weit vorgerückt ist, daß seine Steine nicht mehr hinreichen, das ganze Feld zu schließen.

Hat man eine Partie gewonnen, und glaubt, noch mehrere Würfe geschlossen bleiben zu können, so darf man f o r t g e h e n, d. h. man wirft in der augenblicklichen Lage des Spieles weiter, und dazu ist man g e z w u n g e n, wenn man nach Beendigung der Partie einen Wurf thut, ohne vorher seine Steine aufgenommen zu haben.

Rückt das Spiel so weit vor, daß man nicht mehr zuhalten kann, so muß man suchen, über die noch geschlossenen Felder des Feindes fortzugehen; deshalb ist es gut, sich möglichst so zu stellen, daß man eine 6 setzen kann, wenn man sie wirft.

Auch in dem letzten Felde, in dem, wo der Feind angefangen hat, kann man wieder schließen und zumachen, und markirt dies ebenso wie das in dem Huckenfelde.

Da man aus der eigenen Hucke nur mit den beiden letzten Steinen zugleich gehen darf, muß man darauf achten, dies nicht zu spät zu thun, denn würfe man eine 1 neben einer andern Zahl, so wäre man gezwungen, seine geschlossenen Bänder wieder aufzumachen.

Mit beiden Einsen kann man die feindliche Hucke nur dann schlagen, wenn man auf der eigenen wenigstens 4 Steine zu stehen hat, denn die ersten beiden Steine der Hucke können zum Schlagen der feindlichen Hucke niemals benutzt werden, wohl aber zum Schlagen der Steine.

Ist man ganz in das letzte Feld gekommen und wirft hier größer, als man noch setzen kann, so nimmt man eben so heraus, wie bei dem Puff, und wer seine Steine zuerst herausgenommen hat, gewinnt den Cours und markirt dafür 2 Points.

Die Feinheiten des Spieles lassen sich hier unmöglich beschreiben, sondern können nur durch Uebung erlernt werden; eine Hauptregel aber ist, darauf zu achten, daß man immer jeden möglichen Wurf setzen kann.

Tonneau (Tonnenspiel).

Zu Anfang bestand dieses Spiel aus einer Tonne, die aufrecht gestellt und oben mit einer gewissen Anzahl von Löchern durchbohrt war. Daher auch der Name.

Der Spieler, welcher in einer bestimmten Entfernung von der Tonne aufgestellt ist, wirft kleine Scheiben in der Absicht, sie in die erwähnten Löcher zu bringen, von denen die einen 10, die andern 20, 40 rc. Points gelten, je nachdem mehr oder weniger Hindernisse Statt finden, um hineinzutreffen.

Jeder Spieler wirft in seiner Reihe, und der, welcher zuerst die verabredete Anzahl Points macht, gewinnt das Spiel, das um einen beliebigen Einsatz geht.

Der steigende Luxus hat mit der Zeit die einfache Tonne in eine Tafel verwandelt, aus der sich geöffnete Löwenrachen erheben, in welche man die Scheiben zu werfen sucht. Doch die Spielart hat der Luxus nicht verwandelt, und selbst der frühere Name ist dem Spiele geblieben.

In der Umgegend von Paris findet man in vielen Landhäusern eine Tonneau-Tafel zur Unterhaltung der Besucher, und in gewissen Stadtvierteln von Paris lassen die Weinhändler vor den Thüren ihrer Laden Tonneau spielen.

Tontine.

Dies Spiel wird in einigen Provinzen Frankreichs ziemlich häufig gespielt.

Es können an dem Spiele zwölf bis fünfzehn Personen Theil nehmen. Je mehr Spieler, desto unterhaltender ist das Spiel.

Man spielt Tontine mit dem vollständigen Whistspiel. Vor Beginn des Spieles nimmt jeder Theilnehmer 12, 15, 20 Marken von beliebigem Werth, je nach Uebereinkommen; davon setzt Jeder 3 Marken in die Tasse, welche auf der Mitte des Tisches steht. Der Kartengeber, es ist gleichgültig, wer anfängt, mischt hierauf, läßt links abheben, und deckt rechts herum der Reihe nach vor jedem Spieler ein Blatt auf.

Wer einen König aufgeworfen bekömmt, zieht aus der Tasse 3 Points, für eine Dame 2 Points, für einen Buben 1 Point. Wer eine Zehne hat, erhält und bezahlt nichts. Der, vor welchem ein As aufgeworfen wird, zahlt seinem Nachbar links eine Marke; für eine Zweie werden dem zweiten Nachbar links 2 Points bezahlt, und für eine Dreie dem dritten 3 Points. Eine Viere setzt 2 Marken in die Tasse, eine Fünf 1 Marke, eine Sechs 2, Sieben 1, Achte 2, Neune 1 Marke, ebenfalls in die Tasse.

Alle diese Zahlungen müssen genau berichtigt und eingezogen werden. Ist dies geschehen, so nimmt der, welcher dem ersten Kartengeber zunächst rechts sitzt, die Karten zusammen, mischt sie, und giebt ganz so, wie der Erste.

Wer alle seine Marken verloren hat, ist todt, allein die Todten können wieder aufleben, wenn ihr erster Nachbar rechts ein As, der zweite eine Zweie oder der Dritte eine Dreie bekömmt.

Ein Spieler mit einer einzigen Marke spielt eben so, wie der, welcher noch 10 oder 12 hat, und sollte er 2 oder 3 Marken verlieren, so ist er quitt, indem er die eine, welche er noch hat, bezahlt.

Die Spieler, welche todt sind, bekommen keine Karte vor sich aufgeworfen, und geben auch nicht, bis sie durch den Empfang einer Marke wieder zum Leben erweckt werden. Dann nehmen sie an dem Spiele wieder ganz so Theil, wie alle Uebrigen.

Wer zuletzt noch Marken übrig behält, gewinnt das Spiel, und bekömmt von Jedem die ursprüngliche Anzahl Marken bezahlt.

Trente-et-un (Einunddreißig).

Trente-et-un ist ein Hasardspiel, das zwischen einem Banquier und einer unbeschränkten Anzahl von Pointeuren gespielt wird, und die größte

Aehnlichkeit mit Vingt-et-un, mit Onze-et-demie ꝛc. hat, wie die folgenden Regeln beweisen.

Der Banquier nimmt ein vollständiges Spiel von 52 Blättern, oder selbst zwei, drei vollständige Spiele, mischt sie untereinander, läßt abheben, und giebt dann Jedem und zuletzt sich selbst drei Karten, zu einer und einer. Die Figuren gelten 10, die andern Karten nach der Zahl ihrer Augen. Das As gewährt den Vortheil, daß der, welcher es bekömmt, es für 1 oder für 11 zählen darf, wie es ihm am besten paßt.

Sind die drei Karten gegeben, so sieht Jeder seine Karten an. Der, dessen Blätter zusammen 31 Augen machen (eine geborene 31) erhält von dem Banquier zwei Marken. Hat der Banquier selbst geborene 31, so zahlt ihm jeder Pointeur zwei Marken, ausgenommen der oder die, welche vielleicht auch geborene 31 haben; diese geben und bekommen in einem solchen Falle nichts.

Hat der Banquier nicht geborene 31, so fragt er, rechts herum, wer noch Karten will. Der, welcher glaubt, daß sein Spiel zu schwach sei, verlangt Karte; der Banquier giebt ihm eine, er besieht sie und kann dann entweder passen, oder noch mehrere Karten verlangen, bekömmt er aber dadurch mehr als 31 Augen, so ist er todt, muß seine Karten wegwerfen, und dem Banquier zwei Marken bezahlen. Glaubt er genug zu haben, d. h. nahe genug bei 31 zu sein, um auf den Gewinn hoffen zu dürfen, so sagt er: „Ich passe."

Der Banquier selbst nimmt dann, wenn sämmtliche Pointeure entweder gekauft oder mit ihren ersten drei Karten (Lager-Karten) gepaßt haben, allmählig ebenfalls so viele Karten, als er zum Gewinn für nothwendig erachtet. Kömmt er über 31, so ist er todt, und bezahlt dann alle Pointeure. Glaubt er, genug zu haben, so sagt er: „Ich bleibe."

Dann müssen alle Spieler, welche nicht entweder geborene 31 hatten, oder sich todt kauften, ihre Blätter aufdecken. Die, welche weniger Augen haben, als der Banquier, bezahlen ihm zwei Marken, die, welche mehr haben, bekommen von ihm zwei Marken. Wer mit dem Banquier gleiche Augen hat, zahlt und bekommt nichts. Sie zahlen mit den Karten.

Wenn der Banquier die Karten so weit erschöpft hat, daß sie zu den Lagerblättern nicht mehr herum reichen, hat er die Taille gemacht, d. h. sein Spiel beendigt, und die Bank geht an dem zunächst rechts sitzenden Spieler über. Es kann indeß auch ausgemacht werden, daß der erste Banquier die Bank behält. Eben so steht es Dem, auf welchen die Bank seiner Reihe nach fällt, frei, dieselbe abzulehnen und an den Nächsten zu übertragen.

Nach jedem Geben werden die dazu, so wie zu dem Kaufe verwendeten Karten vor dem Banquier verdeckt zusammen geworfen, und man setzt das Spiel nur mit dem noch übrigen Talon fort. Man mischt erst dann wieder, wenn die Taille beendigt ist. Haben die im Talon noch übrigen Karten zwar zu dem Lager gereicht, sind indeß nicht mehr hinreichend, um auch noch die verlangten Kaufblätter auszutheilen, so mischt der Banquier einen Theil der vor ihm liegenden Karten auf, läßt coupiren, und giebt dann die Kaufblätter.

Bemerkung. Die Pointeure thun gut, keine Karten mehr zu verlangen, wenn sie schon ziemlich hohe Augen haben, z. B. 26 oder 27, denn der Banquier kann nicht bei schwachen Karten stehen bleiben, und sie haben daher die Hoffnung, daß er sich todt kauft, oder, wenn er dies nicht wagen will, daß er bei weniger als sechs oder siebenundzwanzig Augen bleibt.

Wie man sieht, hat in diesem Spiele der Banquier gar keinen Vortheil, es kömmt also für die Pointeures dabei lediglich auf persöhnliches Glück an.

Tresett.

Das Tresett stammt aus Italien und heißt ursprünglich Tre Sette (drei Sieben), weil die 7 zur Entscheidung der Partie eine sehr wichtige Rolle spielen.

Man spielt Tresett mit der gewöhnlichen L'Hombre-Karte von 40 Blättern.

Um die Plätze wird wie beim Whist gezogen und die beiden Gegenübersitzenden spielen zusammen.

Von den beiden Compagnons nimmt der eine das Markirbret oder den sogenannten Kamm, auf welchem die gewonnenen Partien verzeichnet werden; der andere erhält 21 Marken, mit denen er markirt.

Der Kartengeber läßt links abheben und giebt rechts herum, jedesmal 3 Blätter.

In allen vier Farben folgen die Karten so aufeinander: Drei, Zwei, As, König, Dame, Bube, Sieben, Sechse, Fünfe, Viere.

Ist gegeben, so sagt zuerst die Vorhand an, was sie dreifach oder vier-

fach in der Hand hat; was angesagt wird, muß zugleich, wenn die Gegenspieler es verlangen, auch aufgezeigt werden.

Für 3 Dreien legt man 4 Marken an, für alle 4 Dreien 4. Die übrigen gedritten Blätter werden mit 1, die gevierten mit 2 Points markirt.

Die Vorhand darf allein vor dem ersten Stiche ansagen, alle Andern aber erst, wenn schon zu dem zweiten Stiche ausgespielt ist.

Ein und zwanzig Points gehören zu einer Partie, und wenn die eine Partei eine Partie markirt, muß die Gegenpartei zurückziehen, was sie von einzelnen Points angelegt hat.

Wer 3 Sieben ansagt, gewinnt eine ganze Partie, die auf dem Markirbret notirt wird, und legt noch außerdem eine Marke an. Vier Sieben in einer Hand gelten auch nur eine Partie, man legt aber außerdem noch zwei Marken an.

Neapolitaine nennt man das, was wir bei andern Spielen unter dem Namen Sequens aufgeführt haben; indeß gilt hier nur die Reihenfolge, die von dem höchsten Blatte, d. h. der Drei abwärts, wenigstens 3 Blätter enthält.

Die Neapolitaine wird selbst von der Vorhand erst nach dem zweiten Stiche angesagt, und mit so viel Points markirt, als sie Blätter in der Reihenfolge hat.

Für das Spielen finden dieselben Regeln Statt, wie bei dem Whist, d. h. die der großen und kleinen Invite, das Anspielen der Forcen 2c., indeß mit dem Unterschiede, daß kein Atout ist. Jede Farbe muß bedient werden, und der, welcher an den Stich kömmt, darf die Farbe nicht spielen, welche sein Freund abgeworfen hat.

Wer ein Bild ausspielt, giebt seinem Freunde dadurch zu verstehen, daß er weiter keine Stiche mehr machen kann, und daß jener also trachten muß, aus seiner Karte so viel als möglich zu bekommen.

Nach Beendigung des Spieles zählt jede Partei die Points in ihrer Karte und zwar auf folgende Weise: Drei, Zwei, König, Dame und Bube heißen Figuren und für 3 derselben, gleichviel von welchem Werthe oder welcher Farbe, markirt man 3 Points.

Jedes As markirt allein 1 Point. Der letzte Stich wird ebenfalls mit 1 Point bezahlt. Die beiden Figuren, welche bei der Zählung zu Dreien von allen Zwanzigen übrig bleiben, werden nicht gerechnet.

Jede Partei legt so viele Points an, als sie in ihrer Karte hat.

Sind bei dem Gewinne der Partie die Gegner noch nicht bis auf 10 gekommen, so müssen sie doppelt bezahlen.

Wer ein Gedrittes oder Geviertes zu früh ansagt, d. h. vor dem Aus-

spielen zum zweiten Stiche, wenn er nicht Vorhand hat, geht seiner Ansage verlustig, ebenso er, welcher vor der Hand ansagt, so wie Jeder, der eine Neapolitaine nach dem zweiten Stiche meldet.

Haben beide Parteien so hoch markirt, daß ihnen nur noch wenige Points fehlen, so gewinnt die, welche die ersten Points macht. Das Gedritte geht dabei der Neapolitaine voran, diese wieder den Points im Spiele und das, was die Vorhand meldet, der Nachhand.

Wenn die Spieler einer Partei sämmtliche Stiche machen, so gewinnen sie dadurch 4 Marken, und das Spiel heißt Callade.

Wenn Einer allein alle Stiche macht, so heißt das Calladon und wird mit acht markirt.

Wenn die eine Partei nur einen Stich macht, in diesen aber keinen Point markiren kann, so legen die Gewinner 3 Points an, und das Spiel heißt Stramasette, wenn beide Spieler zusammen jene 9 Stiche machten; Stramason aber, wenn ein Spieler allein sie machte und wird dann mit 6 Points markirt.

Mit der Continuation spielen nennt man es, wenn man die bei einer Partie mehr gemachten Marken überlegt, wie beim Whist.

Trictrac.

Eines der ältesten Spiele, doch läßt sich sein Ursprung nicht genau bestimmen; die Untersuchungen der Alterthumsforscher haben in dieser Beziehung kein befriedigendes Resultat geliefert. Die Erfindung verliert sich in die Nacht der Zeiten, und wird den Phöniziern zugeschrieben. Von diesen sollen die Griechen das Spiel gelernt haben. Der Abbé Barthelémy sagt in seiner Reise des Anacharsis, das Spiel sei in Athen bekannt gewesen, indeß wich es von dem, wie es jetzt ist, jedenfalls ab; denn die Griechen hatten nur zehn Spitzen und zwölf Steine von jeder Farbe, scheinen auch mit drei Würfeln gespielt zu haben. Agatias beschreibt das Spiel in seiner Satyre auf den König Zenon. Es giebt indeß Gelehrte, welche bezweifeln, daß Agatias von dem Trictrac habe sprechen wollen und sogar der Meinung sind, das Spiel sei den Alten ganz unbekannt gewesen.

Diese Meinung, oder vielmehr diese Behauptung, wird indeß durch mehrfache Beweise widerlegt, welche uns die Römer geben. Man weiß,

daß die Römer beinahe alle Gebräuche von den Griechen hatten, ihren Meistern und Lehrern. Es ist daher kaum zu bezweifeln, daß dies Spiel in Griechenland sehr bekannt war, wohin es durch die Phönicier gebracht wurde, welche, wie erwähnt, für die Erfinder des Trictrac gehalten werden, obgleich sie selbst es vielleicht aus Egypten oder Hindostan mitbrachten.

Woher aber auch der Ursprung stammen möge, ist doch so viel gewiß, daß die Römer es kannten, und daß das römische Volk viel Vergnügen daran fand.

In neuerer Zeit haben Franzosen und Deutsche sich die Erfindung des Trictrac streitig gemacht, und im 17. Jahrhundert erschienen darüber von beiden Seiten eine Menge Flugschriften in lateinischer Sprache: Ein unnützes Aufgebot der Gelehrsamkeit, da es vollständig erwiesen ist, daß weder Franzosen noch Deutsche die Erfinder sind!

Das Spielbrett der Alten war, wie das unsrige, in zwölf Spitzen getheilt. Diese zwölf Spitzen wurden bei den Römern von einer diagonalen Linie durchschnitten, die wir nicht haben, und die sie linea sacra nannten. Die Steine, fünfzehn von jeder Farbe, hießen bei ihnen calcula.

Die Etymologie des Namens T r i c t r a c wird dem Geräusche zugeschrieben, welches die Würfel machten, wenn sie geworfen wurden.

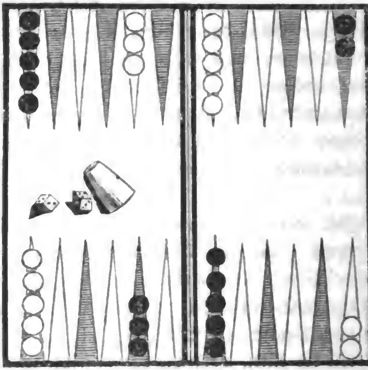
Ueber den Gang des Spieles bei den Alten wissen wir nichts. Er hat ohne Zweifel eine große Menge von Abänderungen erfahren, bis er sich so gestaltete, wie er gegenwärtig ist. Auch giebt es ja jetzt noch verschiedene Spiele, die auf dem Trictrac-Brett gespielt werden. Kannten die Alten ebenfalls mehrere oder nur eines? Das läßt sich nicht entscheiden.

Ohne uns auf weitere gelehrte Forschungen einlassen zu wollen, bemerken wir nur so viel, daß aus verschiedenen historischen Quellen hervorgeht, das Spiel sei in neuerer Zeit etwa vor drei Jahrhunderten wieder eingeführt worden. Seitdem ist es fortwährend sehr in Gunst geblieben; namentlich wurde es an dem Hofe Ludwig's XIV, welcher es selbst sehr liebte, stark gespielt.

Seit jener Periode hat es auch in seinen Regeln und seinem Gange keine weitern Veränderungen mehr erlitten.

Die nachstehende Figur zeigt das Trictracbrett. Es hat 12 Spitzen von zwei verschiedenen Farben, im Ganzen also 24. Auf die Farben der Spitzen, auch P f e i l e genannt, kömmt nichts an. Gewöhnlich sind sie weiß und roth, oder auch weiß und grün. Längs der Bande sind Löcher jeder Spitze gerade gegenüber angebracht. Diese Löcher sind dazu bestimmt, die Partien zu markiren.

Jeder Spieler hat 15 Steine, der eine schwarze, der andere weiße;



einen Becher, drei Stücke, um die Points, und zwei Marken, um die Partien zu markiren. Außerdem sind noch zwei Würfel erforderlich, mit denen die Spieler wechselsweise werfen.

Die Spieler thun ihre Würfel selbst in den Becher.

Man beginnt damit, seine Steine in drei Haufen auf dem ersten Pfeile aufzustellen, was man den Talon nennt.

Den Becher darf sich jeder wählen; um den Anfang wirft man mit einem Würfel. Wer den höchsten Wurf thut, fängt an.

Die höchsten Augen eines Wurfes müssen immer zuerst genannt werden; z. B. Sechs und Drei; Vier und Zwei; Drei und As.

Ungleiche Augen, wie 6 und 5, 4 und 3, werden einfache Würfe genannt. Zwei gleiche Augen, zwei Sechsen, zwei As (Eins), heißen Doubletten oder Pasche.

Jede Doublette hat ihren besondern Namen.

Die beiden As heißen Beget oder Ambegas.

Die beiden Zweien Doppelzwei.

Die beiden Dreien Terne.

Die beiden Vieren Carmen.

Die beiden Fünfen Quine.

Die beiden Sechsen Sonnez.

Es können nur zwei Spieler an dem Trictrac Theil nehmen.

Die Steine werden einander gegenüber auf dem Eckpfeile aufgestellt, und beide Spieler führen ihre Steine einander entgegen. Der Eine hat daher bei dem Beginn des Spieles seine Steine auf seiner linken, der Andere auf seiner rechten Seite zu stehen.

Die Würfel muß man so werfen, daß sie an der Bande anschlagen, und von dieser zurückprallen. Mit der bloßen Hand zu werfen, ist nicht erlaubt.

Bei dem ersten Wurfe, den man thut, kann man entweder zwei Steine von dem Talon nehmen, und mit jedem derselben die Augen eines Würfels setzen, oder man kann mit einem Steine die Augen beider Würfel setzen. Dabei zählt man die Spitze des Talons nicht mit, sondern fängt bei der Spitze daneben mit 1 zu zählen an.

Hätte man z. B. 6 und 2 geworfen, so zählte man für die sechs bis zu der ersten Spitze im zweiten Felde, dem des großen Jan, und für die 2 bis zu der dritten Spitze des ersten Feldes, dem des kleinen Jan; oder man zählte mit dem einen Steine gleich die 2 weiter, und setzte ihn daher auf die dritte Spitze des großen Jan. Diese letztere Spielart nennt man: Ganz mit Einem geben.

Bei dem zweiten Wurfe verfahre ich wieder eben so; doch ich kann die Steine entweder von dem Talon nehmen, was man Holz schlagen nennt, oder schon gespielte Steine oder geschlagenes Holz.

Bei jedem Satze fängt man nicht mit der Spitze, auf der man steht, zu zählen an, sondern mit der ersten daneben, stets vorwärts.

Hat man schon mehrere Steine von dem Talon heruntergenommen, so kann man die folgenden Würfe viel leichter setzen.

Band nennt man jede Spitze, auf welcher man wenigstens 2 Steine zu stehen hat.

Die Würfel gelten überall in dem Brett, sobald sie grade auf ihrer Fläche stehen; der Wurf gilt dagegen nicht, wenn ein Würfel brennt, d. h. entweder auf dem andern steht, oder gegen einen Stein oder die Bande schräg angelehnt. Es muß dann noch einmal geworfen werden.

Wenn bei dem Würfe ein Würfel in die zweite Abtheilung des Brettes springt, der andere aber in der ersten liegen bleibt, so gilt der Wurf, wenn nur beide Würfel grade liegen.

Wenn ein Würfel sich längere Zeit dreht, darf man ihn mit dem untern Rande des Bechers anhalten.

Man darf die Würfel so oft wechseln, als man will.

Von den Jans.

Das Wort Jan, welches auf alle Würfe dieses Spieles angewendet wird, soll von Janus herrühren, dem die Römer bekanntlich zwei Gesichter gaben. Man hat diesen Namen auf das Spiel angewendet, um damit die Verschiedenartigkeiten der Wechselfälle anzudeuten. In der That bedeutet

das Wort Jan im Trictrac nichts Anderes, als einen Wurf, der den Spielern entweder Gewinn oder Verlust bringt, und oft Beides zugleich.

Es giebt in dem Trictrac mehrere Jans, und zwar:

1) Den Jan von drei Würfen.
2) Den Jan von zwei Tafeln.
3) Den Contrejan von zwei Tafeln.
4) Den Mezeas=Jan.
5) Den Mezeas=Contrejan.
6) Den kleinen Jan.
7) Den großen Jan.
8) Den Rückjan.

Außerdem giebt es noch eine Menge von Janen der Vergeltung, und von Janen, die nichts können, und die man deshalb ohnmächtig nennt.

Von dem Jan von drei Würfen.

Dieser wird gemacht, wenn man zu Anfang einer Partie mit drei Würfen sechs Steine in einer ununterbrochenen Reihe setzt, d. h. von dem Talon an bis in das Feld des Sonnez.

Dieser Jan trägt dem, der ihn macht, vier Points ein.

Um aus diesem Jan Vortheil zu ziehen, ist man nicht gezwungen, den letzten Wurf zu setzen, sondern man kann die vier Points dafür markiren, wenn man die Steine in der erwähnten Reihenfolge setzen könnte, darf aber statt dessen in dem großen Jan ein Band mit den Steinen machen, die in dem kleinen Jan stehen. Man nennt den kleinen Jan die erste Tafel oder Abtheilung, in welcher die Steine aufgestellt werden, weil man darin den kleinen Jan oder kleinen Voll macht.

Die zweite Tafel oder Abtheilung heißt der große Jan, weil darin der große Jan oder große Voll gemacht wird.

Man muß indeß, wenn man den Jan von drei Würfen nicht wirklich setzen will, die vier Points dafür markiren, bevor man ein Band in dem großen Jan macht, und sogar bevor man sein Holz (seine Steine) berührt; versäumt man, die vier Points zu markiren, oder berührt man das Holz, ehe man sie markirt hat, so markirt sie der Andere. Das nennt man im Trictrac: In die Schule schicken. Diese Regel findet auch bei allen andern Fällen ihre Anwendung.

Von dem Jan der zwei Tafeln.

Der Jan der zwei Tafeln wird gemacht, wenn man zu Anfang des Spieles nur zwei abgesetzte Steine hat, und diese so stehen, daß man mit

einem Wurfe, den man thut, den einen Stein in die Ruhecke (Hucke) stellen kann, und den andern in die Ecke des Gegners.

Dieser Jan markirt einfach vier Points, und wenn man ihn durch Doublet macht, sechs Points, obgleich man keine dieser Ecken nehmen darf, da man nur mit zwei Steinen zugleich (einem Bande) hineingehen kann.

Von dem Contrejan der beiden Tafeln.

Dieser findet dann Statt, wenn der Gegner seine Hucke hat und man selbst nur zwei Steine im Spiele hat, mit diesen aber auf die oben beschriebene Weise die eigene und die feindliche Hucke trifft. Da die Hucke, gegen die man spielt, bereits besetzt ist, gehört dieser Jan zu denen, die nichts können oder ohnmächtig sind. Dafür markirt der Gegner als Strafe vier Points bei dem einfachen Wurf, und sechs bei dem Pasch. Vergißt er dies, so schickt man ihn mit der gleichen Summe in die Schule.

Von dem Mezeas-Jan.

Der Mezeas-Jan wird gemacht, wenn man zu Anfang des Spieles seine Ruhecke nimmt, ohne außer den zwei dazu erforderlichen Steinen einen einzigen andern im Spiele zu haben. Wirft man dabei ein As, so ist das Mezeas, und man markirt dafür vier Points; nimmt man die Hucke mit zwei As, so markirt man sechs Points.

Von dem Mezeas-Contrejan.

Der Mezeas-Contrejan wird gemacht, wenn man zu Anfang des Spieles die Hucke genommen hat, ohne irgend einen andern Stein im Spiele zu haben, der Gegenspieler seine Hucke aber auch bereits hat. Wirft man dann zwei As, so ist das Feld, auf das man sie setzen könnte, eingenommen, der Jan folglich ohnmächtig, und der Gegner markirt dafür sechs Points. — Dieser Fall ist zwar sehr selten, aber man muß dennoch darauf achten, und in den Regeln darf er nicht mit Stillschweigen übergangen werden.

Von dem kleinen Jan.

Der kleine Jan oder kleine Voll wird gemacht, wenn man alle sechs Bänder der ersten Tafel oder Abtheilung besetzt hat. Macht man diesen Jan durch einen einfachen Wurf, so markirt man dafür vier Points, bei einem Pasch sechs. Macht man ihn durch zwei einfache Würfe, gilt er acht, durch drei zwölf; der kleine Jan durch zwei Pasche gilt zwölf.

Bei allen Würfen, welche markiren, muß man sich vorzüglich daran

erinnern, daß man das Holz nicht eher berühren darf, als bis man markirt hat, weil man sonst in die Schule geschickt wird.

Da die Würfel häufig keine ganz regelmäßige Würfelform haben, sondern auf der einen Seite etwas breiter sind, als auf der andern, wird der kleine Jan öfter gemacht, wenn die Würfel auf der Seite der 4 und 3 oder der 5 und 2 breiter sind, als auf der der 6 und 1.

So lange man den kleinen Jan hält, d. h. bei jedem Wurfe, bei dem man die sechs Bänder in der ersten Tafel stehen lassen kann, markirt man 4 Points bei einem einfachen Wurfe und 6 bei einem Pasch.

Von dem großen Jan.

Der große Jan oder große Voll ist es, wenn man alle sechs Bänder in der zweiten Tafel oder der zweiten Abtheilung voll hat.

Macht man den großen Jan, so markirt man, eben so wie bei dem kleinen, vier Points für den einfachen Wurf, und sechs für den Pasch, und zwar für jeden Wurf, bei dem man die sechs Bänder hält.

Von dem Rückjan.

Wenn der große Jan gebrochen ist, geht man mit seinen Steinen in die erste Tafel dessen, gegen welchen man spielt, und führt sie in dessen zweite Tafel, d. h. in die, in welcher zuerst sein Holz aufgebaut war. Macht man in dieser Tafel alle sechs Bänder, so hat man den Rückjan.

Für den Rückjan markirt man ebenfalls vier Points, so lange man ihn hält.

Wenn der, welcher den Rückjan hat, nicht alle Zahlen, die er wirft, setzen kann, verliert er für jeden Stein, den er nicht setzt, 2 Points, gleichviel, ob der Wurf einfach oder doppelt ist.

Wenn der Rückjan gebrochen ist, nimmt man bei jedem Wurfe die Steine heraus, die man nicht mehr setzen kann, und wer zuerst alle seine Steine aus dem Brette hat, gewinnt vier Points, wenn er die letzten Steine mit einem einfachen Wurfe, 6 Points, wenn er sie mit einem Pasche herausnimmt. Darauf fährt man wieder fort wie vorher zu spielen, bis die zwölf Löcher gewonnen sind, welche zu einer Tour oder einem vollständigen Spiele gehören.

Von dem Vergeltungs- (Belohnungs) Jan.

Im Laufe des Spieles kommen der Vergeltungs-Jan und der Jan, der nicht kann, unzählige Male vor.

Der Vergeltungsjan tritt ein, wenn die geworfenen Augen auf einen blanken Stein des Gegners treffen.

Blank nennt man einen Stein, der einzeln auf einer Spitze steht; zwei Steine bilden ein Band, sind gedeckt und versperren den Durchgang.

In der Tafel des kleinen Jan gewinnt man für jeden blanken Stein 4, wenn man ihn mit einem einfachen Wurfe, und 6, wenn man ihn mit einem Pasche trift; schlägt man zweimal einfach, so gewinnt man 8, bei dreimal 12; in der andern Tafel gewinut man nur 2 für jeden mit einem einfachen Wurfe geschlagenen Stein, und 4, wenn man mit einem Pasche schlägt.

Vergeltungsjan findet auch dann Statt, wenn man seine Ruhecke hat, die Hucke des Gegners aber noch unbesetzt ist, und man sie mit seinem Wurfe trifft; man gewinnt dabei 4 durch einen einfachen Wurf und 6 durch einen Pasch.

Vom Jan, der nicht kann.

Der Jan, der nicht kann, findet Statt, so oft man mit seinem Wurfe blanke Steine des Gegners trifft, der Uebergang aber durch Bänder versperrt ist. Eben so bei dem Rückjan, wenn man die geworfenen Augen nicht setzen kann.

Von der Art, das zu markiren, was man gewinnt.

Sobald man geworfen hat, muß man, bevor man sein Holz berührt, sehen, ob man etwas gewinnt oder verliert, und dies markiren; denn sobald man das Holz berührt hat, darf man nicht mehr markiren; und überdies muß man das berührte Holz spielen, denn „berührter Stein, gespielter Stein," ist ein unverletzliches Gesetz; ausgenommen, versteht sich, wenn die berührten Steine nicht gespielt werden können.

Um diesen Uebelstand zu vermeiden, sagt man: Ich rücke, wenn man nur sehen will, auf welche Spitze ein Stein, den man spielen möchte, durch die geworfenen Augen kommen würde. Man deutet dadurch an, daß die Berührung nicht als solche zu gelten hat.

Der, welcher spielt oder wirft, markirt das, was er gewinnt, immer eher, als der Gegner das markiren kann, was er verliert.

Von der Bredouille.

Man nennt es, in der Bredouille sein, wenn man Points gewonnen hat, ohne daß der Gegner seitdem ebenfalls welche gewonnen; gewinnt man

so ohne Unterbrechung 12, so gelten sie 2 Löcher, und man nennt dies Partie Bredouille oder Partie double.

Indeß gewinnt man oft 12 Points und sogar mehr, ohne Unterbrechung, ohne deshalb Partie Bredouille zu machen.

Man gewinnt z. B. mit einem Wurfe 4 Points. Darauf wirft der Andere Sonnez oder Quine, welche ihm 6 Points auf einen geschlagenen blanken Stein einbringt; zugleich schlägt er aber durch einen ohnmächtigen Jan zwei Steine, die mit 12 Points gestraft werden. Diese gewinnt der Gegner ohne Unterbrechung, denn er kann sie erst dann markiren, wenn die 6 Points für den geschlagenen blanken Stein markirt waren. Gleichwohl markirt man dafür nur ein Loch. Denn die ersten 4 Points waren durch die erwähnten 6 unterbrochen worden; es fehlen also zur Beendigung der Partie noch 8 Points, und diese werden von den gemachten 12 abgezogen. Die Partie ist also einfach gewonnen, und die übrigen 4 Points werden auf die neue Partie Rest geschrieben.

Hätte man aber 8 Points und gewönne mit einem Wurfe 18, während der Andere 8 in Bredouille hätte, so markirte man Partie, eins, zwei, drei und zwei Points Rest, nämlich einfach für die erste Partie, double für die zweite, und 2 Points für die Augen, die über 24 sind; denn die 8 Bredouille-Points des Gegners wären durch die erste, einfach gewonnene Partie verlöscht und man hätte die zweiten 12 ohne Unterbrechung gemacht.

Um die Partie double von der einfachen zu unterscheiden, markirt der, welcher die ersten Points macht, sie mit einer Marke, und der, welcher ihn unterbricht, mit zwei Marken. Macht dann wieder der Erste Points, so nimmt er seinem Gegner eine Marke weg, oder fordert ihn auf, dies selbst zu thun, um dadurch zu markiren, daß der, welcher die Partie beendigt, sie einfach gewinnt.

Es gehört sich für einen reellen Spieler, sich selbst zu entbredouillen, ohne erst abzuwarten, daß der Gegner es ihm heißt, und es wäre zweckmäßig, eine Strafe für den zu bestimmen, der dies unterläßt, denn oft ist man in seinem Spiele so eifrig, daß man seinem Gegenspieler zu sagen vergißt, er solle die Bredouille abmarkiren. Man darf indeß dem Gegner zu jeder Zeit sagen, daß er debredouillirt ist, so lange er die Partie noch nicht markirt hat, selbst wenn er sie auf diese Weise scheinbar doppelt gewann; hat er sie aber doppelt markirt, so darf man das Versehen nicht mehr berichtigen.

Wer indeß zu markiren vergißt, daß er in der Bredouille ist, darf dies nicht mehr markiren, sobald er sein Holz berührt hat.

Eben dies findet bei dem Statt, der die Partie double gewinnt, sie aber nur einfach markirt. Er wird zwar nicht in die Schule geschickt, denn

dies geschieht mit einem Loche nicht, allein sobald er es vergessen hat, zu markiren, darf er es nicht mehr nachholen. Er büßt dann seinen Mangel an Aufmerksamkeit.

Von der Ruhecke oder Hucke.

Die Ruhecke ist die elfte Spitze, die nicht mitgerechnet, auf welcher der Talon steht, also die Spitze der entgegengesetzten Ecke auf gleicher Seite. Sie heißt Ruhecke, weil der, welcher sie hat, wahrhaft in Ruhe sein kann, während der, welcher sie nicht hat, stets der Gefahr ausgesetzt ist, geschlagen zu werden. Deshalb muß man auch immer danach trachten, diese Ecke früher zu bekommen, als der Gegner die seinige.

Um diese Ecke nehmen zu können, muß man wo möglich immer Steine auf den Bändern der Quine und des Sonnez zu stehen haben, welche die bürgerlichen Ecken genannt werden.

Die Ruhecke kann nur mit zwei Steinen zugleich genommen werden.

Man kann sie mit Gewalt oder mit Recht nehmen.

Mit Gewalt nimmt man die Hucke, wenn die des Gegners noch nicht besetzt ist, und man einen Wurf thut, durch welchen man zwei Steine in dieselbe bringen könnte; da man diese aber nicht hineinsetzen darf, so nimmt man statt der feindlichen Ruhecke die eigene.

Mit Recht nimmt man die Ruhecke, wenn man einen Wurf thut, durch den man mit einem Bande hineingehen kann.

Eben so, wie man die Ruhecke nur mit zwei Steinen nehmen kann, darf man sie auch nur mit zweien verlassen, d. h. zuletzt darf kein blanker Stein darin stehen. Auf ein bereits in der Hucke gemachtes Band, darf man indeß einzelne Steine setzen, und eben so einzelne davon herunternehmen.

Kann man die Ecke mit Recht nehmen, so darf man dies nicht mit Gewalt thun.

Wie man zählt, was man gewinnt oder verliert.

Wenn man die Ruhecke hat, die des Gegners aber noch offen ist, gewinnt man 4 Points, so oft man sie durch einen einfachen Wurf, und 6 Points, so oft man sie durch einen Pasch mit zwei Steinen nehmen könnte.

Die Art, wie man zählt, kann man nur lernen, indem man spielen sieht, und mit Hülfe der dabei zu empfangenden Lehren.

Was den Anfängern am schwersten erscheint, ist, zu erkennen, wann sie schlagen oder nicht, und zu zählen, wie viel sie gewinnen oder verlieren.

Eine gewisse Regel ist, daß gleiche Würfe immer auf die gleiche Farbe fallen, ungleiche aber auf die andere.

Von den Bändern, dem Rechte zu heben und den Schulen.

Um zu rechter Zeit Bänder zu machen, und sich nicht Hindernisse zu schaffen, muß man, wenn der Gegner weit vorn geschlossen ist, sich hüten, niedrige oder weit vorgeschobene Bänder zu machen, denn wenn man hoch würfe, würde man unfehlbar gegen sich die Steine schlagen, die er auf der ersten oder zweiten Spitze blank zu stehen hätte.

Die niedrigsten Felder sind am nächsten bei dem Gegner. Man darf sich nicht beeilen, sie zu machen, wenn man geschlossenes Spiel und noch Holz auf den Bändern der Quine und des Sonnez hat, sonst würde man sich selbst in Gefahr bringen. Die Bänder, welche für die am schwersten zu machenden gelten, sind das siebente und das zehnte, die man aus diesem Grunde die Teufelsbänder nennt.

Um diese Bänder leichter machen zu können, muß man danach trachten, immer Sechsen zum Setzen zu haben.

Wenn man einen großen Wurf thut, wie Sonnez oder Quine, durch den man über sein Spiel hinausgeht, und man macht damit genug Points, um das Loch zu beendigen, so kann man aufheben, und von vorn anfangen, was ein großer Vortheil ist, denn durch einen solchen Wurf schlägt man in der Regel mehrere Steine gegen sich und der Gegner kann mehrere Partien gewinnen, während er nichts gewinnt, wenn man aufhebt.

Will man gehen, so muß man sagen: Ich gehe, bevor man seine Steine aufhebt, oder wenigstens indem man dies thut.

Man muß sich wohl hüten, nicht zur unrechten Zeit sein Spiel zu halten, wenn man zwar die Partie gewinnt, das Spiel des Gegners aber besser steht.

Wenn der, welcher geht, am Wurf ist, darf er schieben, ohne befürchten zu müssen, in die Schule geschickt zu werden, weil er seine Marke nicht wegnahm; wenn aber der, welcher sein Loch macht, es markirt und sein Holz spielt, ohne seine Marke wegzunehmen, wird er um so viel, als die Marke angiebt, in die Schule geschickt. Hätte er aber Rest gemacht, so wird er nur um so viel gestraft, als die Marke mehr angiebt, wie der Rest beträgt.

Nachdem man selbst schon gespielt hat, kann man seinen Gegner nicht mehr in die Schule schicken.

Wenn man das Loch beendigt und gehen will, kann man es, so lange man die Marke noch nicht gerückt hat; machte man aber Points Rest, und markirte diese schon, so darf man nicht mehr gehen.

Man muß sich schnell entscheiden, denn es ist nicht gestattet, zu gehen, nachdem man sagte, ich halte, oder zu halten, nachdem man erklärte: Ich gehe! Wer gehen will, darf kein Holz mehr spielen; thut er dies, so verliert er das Recht, zu gehen.

Es ist zu bemerken, daß man nur dann gehen darf, wenn man das Loch durch den eigenen Wurf schließt, nicht aber, wenn man es durch den Wurf oder die Strafe des Gegners schloß.

Wer geht, verliert alle die Points, welche er Rest hatte.

Es ist sehr gefährlich, einen Jan zu lange halten zu wollen, oder den Versuch zum kleinen Voll zu machen.

Man soll z. B. die schwarzen Steine haben; der große Jan ist gemacht; man hat sechs Points markirt, und in der Hoffnung gehalten, daß der Gegner 4 Points durch das Schlagen des Steines geben werde, den man auf seinem fünften Felde blank hat. Er gab aber nichts, denn er warf 6 und 3, und hat nichts auf seinem 9. Felde. Im nächsten Wurf bekömmt man Sonnez, und da man glaubt, daß man nicht gezwungen ist, aufzuheben, markirt man eine Partie Bredouille, nämlich 6 Points die man hatte, und 6 für den gehaltenen Voll; dann geht man, sowohl weil man dem Gegner 6 Points giebt, als weil das Spiel so weit vorgerückt ist, daß man viel verlieren müßte, wenn man weiter ginge.

Aber sobald man sein Holz berührt hat, läßt der Gegner die Partie Bredouille zurückmarkiren, und schickt uns mit 6 Points in die Schule, die man mit Unrecht für den Voll markirte, denn man mußte diesen brechen, und einen Stein des achten Bandes aufheben, um mit demselben über des Gegners neuntes Feld in das dritte zu gehen. Der Gegner gewinnt also 6 Points durch die Dame, die wir gegen ihn geschlagen haben, und 6 dadurch, daß er uns in die Schule schickte, gewinnt folglich eine Partie Bredouille.

Hätte indeß der Gegner noch geglaubt, daß wir die Partie gewonnen, und seine Steine auch schon aufzuheben angefangen, und er bemerkte dann noch seinen Irrthum, so könnte er uns nicht in die Schule schicken, sondern die Partie bliebe für ihn verloren.

Wenn man den großen, den kleinen oder den Rückjan macht, muß man das, was man durch die geschlagenen blanken Steine oder den vollendeten Voll macht, markiren, bevor man das noch zu machende Band ausfüllt.

Wenn der Gegner, seinen kleinen Jan machend, die Points, die er dadurch gewinnt, markirt, und aus Versehen den Stein, mit dem er Voll machen konnte, zu einem andern Satze nimmt, so daß er dann nicht mehr füllen könnte, so schickt man ihn in die Schule, weil er den Voll nicht machte; er soll z. B. 5 und 2 geworfen haben, kann nur mit der 2 füllen, setzt diesen Stein aber zur 5. Man kann ihn dann, nachdem man markirte, was er nicht machte, auch noch zwingen, zurückzusetzen, und seinen kleinen Jan dennoch zu machen; aber man thut dies nur, wenn er so steht, daß sich nicht erwarten läßt, er werde ihn so lange halten, bis er das Loch gewonnen hat.

Wenn der Gegner seinen kleinen Jan vollendet, aber die Points, die er gewinnt, nicht markirt, und den Voll nicht macht, sei es aus Versehen, sei es mit Absicht, weil sein Spiel schon so weit vorgerückt ist, daß er fürchtet, in unsern kleinen Jan gehen zu müssen, so kann man ihn erst in die Schule schicken, und ihn dann noch zwingen, den Voll zu machen, wenn man es für sich vortheilhaft hält.

Wenn er seinen kleinen Jan gemacht hat, in seinem großen Jan weit vorgerückte Steine zu stehen hat, und einen Wurf thut, durch den er in unsern kleinen Jan gehen kann, statt dessen aber seinen kleinen Jan aufhebt, um in dem großen Bänder zu machen, sei es aus Versehen, sei es absichtlich, so schickt man ihn ebenfalls in die Schule, und markirt, was er hätte markiren können; außerdem kann man ihn auch noch zwingen, seinen kleinen Jan zu halten, und in unsern kleinen Jan zu gehen.

Wenn er den großen Jan machen könnte, und ihn markirt, ihn dann aber nicht macht, weil er den dazu nöthigen Stein zuerst setzte, schickt man ihn zwar auch in die Schule, aber man zwingt ihn nicht, zurückzusetzen, weil man dadurch, daß er seinen großen Jan machte, in Nachtheil käme.

Eben dies gilt auch von dem Rückjan, bei dem es vortheilhaft ist, daß der Gegner ihn nicht mache.

Wenn der Gegner, nachdem er bei dem Rückjan zuerst herausgenommen hat, seine Steine wieder auf den Talon setzt, um ein neues Spiel anzufangen, und er nimmt aus Versehen seine Marke fort, so kann man ihn um so viel Points, als er markirt hatte, in die Schule schicken.

Wer 4 oder 6 Points markirt hat, und das, was er gewinnt, aus Versehen mit einer andern Marke markirt, kann, sobald er gespielt oder geworfen hat, mit so viel Points, als er versah, in die Schule geschickt werden.

Man kann nicht mit einem ganzen Loche in die Schule schicken, d. h. mit einem Loche, das man zu markiren vergessen, oder aus Versehen

zu viel markirt hätte, z. B. wenn man Partie double statt der einfachen markirte.

Indeß schickt man zuweilen dennoch mit mehr als einem ganzen Loche in die Schule, z. B. wenn man ein Sonnez wirft, welches 18 oder 20 Points gilt, und man sein Holz berührt, ohne zu markiren.

Wenn man nicht geworfen hat, kann man ohne Furcht, in die Schule geschickt zu werden, oder das berührte Holz spielen zu müssen, einen Stein berühren.

Aus der Schule schickt man nicht in die Schule, d. h. wenn man den Gegner nicht in die Schule schickt, wenn man es könnte, darf der Gegner uns wegen dieses Versehens nicht in die Schule schicken.

Doch wenn der Gegner glaubt, wir hätten eine Schule gemacht, und uns in die Schule schickt, ohne dazu berechtigt zu sein, dann darf man ihn dafür hineinschicken, denn das ist nicht aus der Schule in die Schule, weil die erste falsch war.

Man läßt sich zuweilen absichtlich in die Schule schicken, um den Gegner dadurch zu verhindern, daß er g e h e.

Wenn dies geschieht, so muß man wohl darauf achten, ob es uns vortheilhafter ist, die Schule machen zu lassen, und zu markiren, oder sie zu verhindern. Das hängt lediglich von dem Willen des Spielers ab, der sich dabei nach seinem eigenen Spiele und dem seines Gegners richten muß. Es steht frei, die Schule machen zu lassen ohne sie zu markiren oder sie zu markiren, oder dem Gegner zu sagen, daß er markiren soll, was er gewinnt; und wenn er Points markirt, ohne zu gewinnen, kann man ihn seine Marke wegnehmen lassen, um ihn durch dieses Mittel zu verhindern, die Schule zu machen. Doch dies Alles muß augenblicklich geschehen, d. h. bevor ein neuer Wurf gethan wird.

Wenn man in die Schule schickt, muß man dies mit allen Points thun, die zu markiren vergessen waren; denn es ist nicht erlaubt, um sein Spiel zu verbessern, nur mit 2, 4 oder 6 Points in die Schule zu schicken, wenn man 4, 6 oder 8 zu markiren hätte. Der, welcher in die Schule geschickt wird, kann daher, wenn er seinen Vortheil dabei sieht, den Gegner zwingen, Alles zu markiren, was er selbst zu markiren vergaß. Man kann nicht gezwungen werden, in die Schule zu schicken; eben so kann man nicht deshalb in die Schule geschickt werden, weil man die Schule nicht vollständig markirte, doch sobald man einen Theil der Schule markirte, darf der Gegner verlangen, daß man sie ganz markire.

Von der Art, einen Stein zu schlagen und seinen Jan auf verschiedene Arten zu füllen.

Man kann einen Stein auf verschiedene Arten schlagen; z. B. der Gegner habe eine Partie Bredouille durch seinen kleinen Jan markirt, will halten, und ist dadurch gezwungen, einen seiner Steine auf unser fünftes Feld zu setzen.

Man habe die schwarzen Steine und werfe 5, 3; diese tragen 6 Points auf den Stein, den der Gegner auf seinem neunten Felde blank hat, 4 auf den, der auf seinem siebenten Felde blank steht, und 8 auf den, welchen er auf unser fünftes Feld setzte. Man gewinnt 6 auf den Stein des neunten Feldes, weil man ihn 3 Mal schlägt, was jedes Mal 2 gibt, nämlich mit der 3, indem man von der Ecke zählt, mit der 5, indem man von seinem neunten Felde zählt, und mit der 5 und 3, von dem eigenen sechsten Felde angefangen. Der Stein auf dem siebenten Felde des Gegners trägt 4 Points, denn man schlägt ihn mit der 5 aus der Ecke und mit der 5 und 3 aus dem eigenen achten Felde.

Der Stein, welcher auf unser fünftes Feld gestellt wurde, trägt 8 Points, denn man schlägt ihn vom Talon durch die 5 und vom zweiten Felde durch die 3, was für jedes Mal 4 ausmacht.

Bei demselben Stande der Steine würde ein noch vortheilhafterer Wurf die Quine sein, denn diese zählte 8 für den ersten Stein, weil man ihn mit dem Doublet und dem Doppel-Doublet schlüge; der zweite trüge 6, und der dritte wieder 8, im Ganzen also Partie double und 10 Rest.

Bei dem gleichen Stande würden auch Carmen und Terne jedes 20 Points eintragen.

Bei dem Jan, den man füllt, ist noch zu bemerken, daß man zwar für jeden Satz, durch den man voll macht, ein Mal markirt, daß dies indeß nur dann der Fall ist, wenn man nur noch ein halbes Band zu füllen braucht; hat man noch ein ganzes Band leer, und füllt dieses, sei es mit einem einfachen Wurfe, sei es mit dem Doublet, so markirt man nur ein Mal. Schließt man bei einem halben Bande mit einem einfachen Wurfe zwei Mal, so markirt man für jedes 4, schließt man mit einem Doublet, für jedes 6 Points.

Wenn man auch aus der Hucke keinen einzelnen Stein nehmen darf, so kann man dennoch damit schlagen, als ob man den einzelnen Stein setzen dürfte.

Von der Art, den Rückjan zu heben und zu brechen.

Wenn man mit einem Rückjan eine einfache oder doppelte Partie gewonnen hat, ist es besser zu gehen, als auszuspielen, man müßte denn die größte Wahrscheinlichkeit haben, noch eine Partie darauf zu gewinnen.

Man nimmt nicht eher heraus, als bis man alle Steine in dem kleinen Jan des Gegners hat, und dann nur die Würfe, die zu hoch sind, um sie noch setzen zu können.

Es ist bei dem Rückjan gefährlich, die Hucke zu behalten, weil man dadurch gezwungen werden kann, ihn zu heben, allein es giebt auch Fälle, wo es vortheilhaft ist, z. B. wenn man 6 und 1 wirft, und noch einen Stein auf einem der Bänder zu stehen hat, mit dem man die 1 setzen kann; denn in diesem Falle hält man den Jan, indem man die 1 setzt und die 6 nicht setzen kann, weil man mit einem einzelnen Steine nicht aus der Hucke gehen darf.

Wer zuerst alle Steine aus dem Brett genommen hat, gewinnt 4 Points durch den einfachen Wurf und 6 durch Doublet. Außerdem hat er für die neue Partie den ersten Wurf.

Von der großen Bredouille.

Große Bredouille findet Statt, wenn der eine Spieler das Ganze gewinnt, das heißt 12 Löcher ohne Unterbrechung. Er gewinnt dadurch das Doppelte des Satzes, der für jede einzelne Partie verabredet wurde, indeß muß es vorausbestimmt sein, daß man mit großer Bredouille spielt.

Wenn man die große Bredouille unterbricht, muß man dies bemerken lassen, um jeden Streit zu vermeiden.

Wer das erste Loch gewinnt, hat nicht nöthig, sich einer Marke zu der Bredouille zu bedienen; dies muß nur der Zweite, um zu zeigen, daß er in der großen Bredouille ist, d. h. daß sein Gegner kein Loch machte, seitdem er zu gewinnen anfing.

Regeln, um zu erkennen, wie viel Würfe in zwei Würfeln liegen, und schnell zu sehen, wie viel man für oder gegen sich hat.

Man muß zuerst erwägen, daß Trictrac mit zwei Würfeln gespielt wird, von denen jeder 6 Nummern hat; jeder Würfel hat auch 6 Seiten, also sind 36 Würfe möglich, von denen indeß nur 21 andere Augenzahlen geben, während die übrigen zwar anders entstehen, aber ein gleiches Re-

sultat geben, z. B. 6 und 1 oder 1 und 6, je nachdem auf dem einen oder auf den andern Würfel die 1 oben steht.

Dies erwiesen, ist jeder Doppelwurf einfach vorhanden, d. h. er kann nur auf eine und dieselbe Art entstehen, und jeder einfache Wurf doppelt, d. h. er entsteht durch 5 und 2 oder durch 2 und 5, durch 3 und 4 oder 4 und 3 u. s. w.

Tarif über die Würfe.

Der Jan der drei Würfe gilt	4	Points
Der Jan der beiden Tafeln, mit einfachem Wurf . .	4	=
— — mit Doublet . . .	6	=
Der Contrejan der zwei Tafeln einfach	4	=
— — mit Pasch	6	,
Der Mezeasjan einfach	4	=
— — mit Pasch	6	=
Der Contre-Mezeas-Jan einfach	4	=
— — mit Doublet . . .	6	=
Der kleine Jan, mit einem Satze	4	=
— — mit zweifachem Satze . .	8	=
— — mit dreifachem Satze . .	12	=
— — mit einfachem Doublet . .	6	=
— — mit Doppel-Doublet . .	12	=
Der große Jan mit einfachem Satze	4	=
— — mit doppeltem Satze . .	8	=
— — mit dreifachem Satze . .	12	=
— — mit einfachem Doublet . .	6	=
— — mit Doppel-Doublet . .	12	=
Jeder in der Tafel des kleinen Jan mit einfachem Wurf geschlagene Stein, ein Mal	4	=
— — zwei Mal	8	=
— — drei Mal	12	=
— — mit Doublet geschlagen . .	6	=
— — mit Doppel-Doublet . .	12	=
Jeder in der Tafel des großen Jan mit einfachem Wurf geschlagene Stein, ein Mal getroffen	2	=
— — zwei Mal	4	=
— — drei Mal	6	=
— — mit Doublet ein Mal . .	4	=
— — mit Doppel-Doublet . .	8	=

Die Hucke, mit einfachem Wurf getroffen, gilt . . .	4	Points
— — mit Doublet	6	„
Der Rückjan wird bei einfachem Satz und Wurf bezahlt mit	4	„
— — bei zweifachem Satz mit . .	8	„
— — dreifach mit	12	„
— — bei Doublet mit . . .	6	„
— — Doppel-Doublet mit . .	12	„
Wer den kleinen, deu großen oder den Rückjan hat, zählt, so lange er ihn hält, bei jedem einfachen Wurfe . .	4	„
— — bei jedem Doublet . . .	6	„
Für jeden Stein, der nicht gesetzt werden kann, verliert man	2	„

Man muß, wenn man kann, immer die höchste Zahl zuerst setzen.

Wer bei dem Rückjan die Steine zuerst ganz herausgenommen hat, gewinnt

— — bei einem einfachen Wurf . .	4	„
— — bei einem Doublet . . .	6	„

Von dem Benehmen im Trictrac.

Man bedarf zu diesem Spiele großer Geistesgegenwart und Ruhe.

Wenn man mit Unbekannten spielt, sehe man darauf, daß die Würfel gleiche Seiten haben, und nehme sich in Acht davor, daß falsche eingeschoben werden.

Wenn man bei dem Beginn des Spieles niedrig wirft, trachte man danach, einen kleinen Jan zu machen; wirft man hoch, so gehe man mit Bändern in den großen Jan.

Sobald man geworfen hat, prüfe man genau, ob man etwas durch den Wurf gewinnt, und markire dies, bevor man sein Holz berührt.

Man darf den kleinen Jan nicht unternehmen, wenn man nicht gleich zu Anfang As und Zweien wirft. Nach zwei oder drei Würfen kann man sehen, ob man Aussicht auf den kleinen Jan hat, und darf sich nicht zu lange dabei aufhalten, wenn der Gegner ihn nicht ebenfalls versucht.

Der Jan der zwei Tafeln muß ebenfalls nicht sehr angestrebt werden, wenn man gleichwohl darauf achten muß; eben dies gilt auch von den Mezeas- und Contre-Mezeas-Jans.

Wenn man mit dem kleinen Jan eine einfache oder doppelte Partie gewonnen hat, gehe man mit dem Vortheile des ersten Wurfes, der einem danach bleibt; denn wenn man ihn hält, kann man leicht gezwungen werden, mit einem Steine in den kleinen Jan des Gegners zu gehen, wodurch man leicht die ganze Tour oder doch wenigstens eine große Anzahl von

Points oder Löchern verlieren kann, abgesehen noch davon, daß man einen Stein zu dem großen Jan verliert.

Dahin, den großen Jan zu machen und zu halten, muß man ganz besonders streben.

Wenn der Gegner den kleinen Jan gemacht hat, gehe man so viel als möglich vorwärts, um seine Hucke zu schlagen, und dadurch zu verhindern, daß er Partie Bredouille mache.

Wenn des Gegners Spiel weit vorgerückt ist, und ihm nur noch 4 Points fehlen, so muß man suchen, ihm den Uebergang zu versperren, damit er, wenn er einen hohen Wurf thut, nicht in unsern kleinen Jan gehen kann, sondern gezwungen sei, aufzuheben. Fehlen ihm dagegen noch acht Points, so lasse man ihm den Durchgang offen.

Wenn man sich bei dem kleinen Jan nicht aufgehalten oder denselben aufgehoben hat, so gehe man in seinem großen Jan so rasch als möglich vorwärts, indem man Bänder oder Halbbänder macht. Dabei muß man indeß stets auf den Stand seines Spieles und die Points, die er markirt hat, Rücksicht nehmen. Wenn er z. B. 6 oder 8 Points hätte, und weit vorgerückt wäre, so dürfte man es nicht wagen, Blanke zu geben, denn wenn er schlüge und das Loch gewönne, würde er gehen und dadurch alle unsere Hoffnungen vernichten.

Wenn der Gegner auf den ersten Wurf hohe Augen wirft, und diese mit einem Steine setzt, darf man es nicht eben so machen wie er, und sich dadurch der Gefahr aussetzen, geschlagen zu werden; denn nur entfernte Steine darf man einige Zeit blank lassen.

Wer gleich von vorn herein weit vorgerückte Bänder macht, hält seinen Gegner in Respect; er setzt sich dafür aber auch der Gefahr aus, seine Hucke nicht so bald nehmen zu können.

Man muß stets auf sein ganzes Spiel genau achten, um die besten Bänder zu machen, und nicht zu vergessen, das zu markiren, was man gewinnt. Dabei muß man auch beständig das Spiel seines Gegners überblicken, um die Fehler, die er begeht, sogleich zu sehen. Ist er schüchtern und unglücklich, so muß man vorrücken und wagen; ist er dagegen kühn und glücklich, so darf man nichts wagen, sondern muß sich so viel als möglich gedeckt halten.

Das siebente und zehnte Band muß man vor allen andern machen, da sie wegen ihrer Entfernung von dem Talon schwerer zu erlangen sind, wie die andern, und deshalb auch, wie wir erwähnten, die Teufelsbänder heißen.

Es ist klug und sehr vortheilhaft, immer die Bänder zu machen, die

am weitesten vorgerückt sind, wenn man nach der Lage seines Spieles die Wahl hat.

Besonders muß man während des ganzen Laufes vom Spiele darauf achten, welche Würfe dem Gegner die nachtheiligsten sind, und sich auf diese Zahlen entblößen, damit er uns durch einen Jan der nicht kann Points zu markiren gebe.

Wenn der Gegner den großen Jan früher gemacht hat, als wir, so muß man sehen, welche Würfe er nicht setzen könnte, ohne ihn aufzuheben, und dann diese Bänder leer machen, damit er gezwungen werde, seinen großen Jan zu brechen, und in unsern kleinen Jan zu gehen.

Wenn das Spiel des Gegners schlecht steht, und er schon acht oder zehn Points hat, darf man keinen Stein, der geschlagen werden könnte, blank stehen lassen, denn wenn er schlägt, gewönne er die Partie und ginge.

Um nichts von dem, was man gewinnt, falsch zu markiren oder zu vergessen, muß man den oben angegebenen Tarif genau im Kopfe haben.

Wenn man im Trictrac von der Ecke spricht, versteht man darunter jederzeit die Ruhecke oder das elfte Feld, vom Talon an gezählt.

Wenn man das Loch einfach oder doppelt gewinnt, muß man genau prüfen, ob das Spiel zu halten ist, oder ob man besser thut, zu gehen; dazu ist es nöthig, das eigene Spiel mit dem des Gegners zu vergleichen, um zu sehen, welches besser steht, wer mehr Holz und mehr Bänder hat. Steht das eigene Spiel besser, so muß man bleiben, sind beide gleich, darf man dem Glücke nicht vertrauen, sondern gehen, und sich mit dem kleinen Vortheil des ersten Wurfes begnügen.

Hat man viele Points Rest, so kann man darauf die Partie halten.

Der große Jan erfordert viel mehr Aufmerksamkeit, wie der kleine, besonders in Beziehung darauf, ob man bleiben oder gehen soll, wenn man das Loch macht; die Erfahrung muß den Unterschied erkennen lehren; die Theorie vermag darin wenig oder nichts.

Von der Enfilade.

Enfilade nennt man es, wenn man von dem Unglück so verfolgt wird, daß man seinen Voll nicht machen kann, und solche Würfe thut, daß man seine Steine aufeinander setzen muß, so daß der Gegner, der seinen großen Jan gemacht hat, diesen hält und mit den übrigen drei Steinen über unsere leeren Bänder in unsern kleinen Jan geht.

Geschieht dies, und es fehlen dem Gegner noch viele Löcher, um die Tour zu gewinnen, muß man Halbbänder, d. h. blanke Steine wagen, um

ihm den Uebergang zu versperren, und ihn dadurch wo möglich zu zwingen, seinen Jan aufzuheben.

Fehlen dem Gegner indeß nur noch ein oder zwei Löcher, so muß man nichts blank setzen, weil man ihm dadurch die größte Wahrscheinlichkeit gäbe, die Tour zu gewinnen.

Wenn unser Spiel so zurück ist, daß der Gegner seinen großen Jan gemacht hat, noch ehe wir unsere Ecke haben, wo er also diese mit jedem Wurfe schlagen nnd dafür zählen kann, müssen wir sie um jeden Preis zu nehmen suchen, ohne darauf Rücksicht zu nehmen, daß wir Blanke zum Schlagen geben.

Die Enfilade findet auch noch Statt, wenn man seinen Voll unvorsichtig gehalten hat, und ihn aufheben muß, während der Gegner seinen noch hält und den Uebergang gewinnt.

Wenn man einen hohen Wurf thut, und der Gegner hat ein Band offen, so setze man einen Stein auf dasselbe, um noch einige Sätze machen zu können, ohne aufzuheben.

Um den großen Jan länger zu halten, setze man seine Steine auf das erste Feld der zweiten Tafel; dadurch kann man die Sechsen nicht setzen, wofür man zwar 2 verliert, dagegen aber 4 für das Halten gewinnt.

Muß man seinen großen Jan mit 5 und 4 oder 4 und 3 aufheben, so muß man lieber zwei blanke Steine wagen, als daß man ein ganzes Band aufhebt, und dadurch dem Gegner den Durchweg frei macht, weil ihm dies die Möglichkeit giebt, seinen Jan noch lange zu halten.

Ist der große Jan gebrochen, so geht man zu dem Rückjan über.

Gute Spieler machen diesen in der Regel nicht, sondern gehen lieber.

Bei dem Rückjan beobachtet man ein entgegengesetztes Verfahren, wie bei dem kleinen und dem großen Jan; denn da man nicht mehr geschlagen werden kann, macht man zuerst so viele Halbbänder, als möglich, weil man dadurch leichter voll machen kann, als wenn man gleich mit geschlossenen Bändern in den kleinen Jan ginge.

Man muß die erste günstige Gelegenheit benutzen, aus der Ecke zu gehen.

Man muß so viel als möglich den gewöhnlichen Regeln folgen; darunter ist eine der wichtigsten, bei dem Beginn des Spieles rasch vorwärts zu gehen und schnell die Ecke zu nehmen, weil man sehr im Vortheil ist, wenn man sie eher hat, als der Gegner.

Man muß berechnen, wie viel man durch einen glücklichen Wurf des Gegners verlieren kann, wenn man dagegen etwas wagt, und dies unter-

lassen, wenn der mögliche Gewinn in zu großem Mißverhältniß zu dem möglichen Verlust steht.

Die Zahl 7 kömmt am häufigsten vor; danach muß man also seine Berechnungen der Wahrscheinlichkeit richten.

Von den Rechten und Gebräuchen dieses Spieles.

Es giebt in dem Trictrac gewisse Rechte, von denen man Gebrauch zu machen verstehen muß.

Das erste ist, aufheben zu dürfen, wenn man durch seinen Wurf das Loch einfach oder doppelt gewonnen hat.

Das zweite, daß der, welcher aufhebt und geht, am Wurfe bleibt.

Das dritte, seine Ecke mit Gewalt nehmen zu können.

Das vierte, die Würfel wechseln zu dürfen.

Das fünfte, bei dem Rückjan die 6, bei der 5 die 5, bei der 4 u. s. w. herauszunehmen.

Von den Partien.

Trictrac wird gewöhnlich zu 12 Löchern die Partie gespielt.

Wer diese 12 Löcher Bredouille macht, d. h. hintereinander, gewinnt doppelt, indeß muß dies zuvor ausgemacht sein.

Es können nur zwei Personen zugleich spielen, indeß nehmen auch 3, 4, 5, 6 an dem Spiele Theil, was man Poule nennt. Jeder macht dabei einen Einsatz. Die Spieler wechseln, und wer zuerst so viel Partien gewonen hat, als Spieler sind, gewinnt die Poule.

Das schönste und größte Spiel ist aber das Schreibe-Trictrac; dieses wird in den Salons am häufigsten gespielt. Man nennt es so, weil man die Points aufschreibt; indeß markirt man sie auch mit Fischen und Marken. Eine Schreibe-Partie besteht gewöhnlich aus 8 Marken, zuweilen aber auch aus 12.

Um eine Marke zu gewinnen, muß man zuerst 6 Löcher machen.

Gewinnt man diese, ohne daß der Gegner 1 Loch hat, so ist sie bredouille.

Eine Bredouille der Löcher wird ganz so gemacht, wie eine Bredouille der Points.

Von den gemachten 6 Löchern zieht man die des Gegners ab, und notirt den Rest als Gewinn. Macht man Bredouille, so verdoppelt man die Zahl der gewonnenen Löcher, bevor man die des Gegners davon abzieht.

Man spielt die Schreibe-Partie auch Zweie gegen Einen, oder Zweie gegen Zweie.

Bei diesen beiden Arten der Partie hat der nicht beschäftigte Verbündete das Recht, seine Meinung zu sagen oder seinen Rath zu ertheilen.

Das Schreibe-Trictrac ist das wahre Spiel der vornehmen Gesellschaft und der guten Spieler.

Von den Grundsätzen, welche die Kunst begründen, gut zu spielen.

Das Trictrac ist zum großen Theile ein Spiel des Zufalles; dennoch ist es so complicirt, und die Zufälligkeiten sind so zahlreich, daß die Theorie wichtig und nicht leicht zu erlernen ist.

Die ganze Wissenschaft des Trictrac besteht in der vollständigen Kenntniß aller Möglichkeiten, welche durch die 36 verschiedenen Würfe herbeigeführt werden können; eine Kenntniß, die ziemlich ausgedehnt ist, und nach unwandelbaren Grundsätzen angewendet werden muß.

Dennoch kann man gegen Jemand verlieren, der sehr schlecht spielt, indeß vom Glück ganz besonders begünstigt wird; auf die Dauer jedoch wird das gute Spiel stets den Sieg erringen lassen.

Das Geheimniß, Trictrac gut zu spielen, besteht also darin, die Möglichkeiten zu beachten. Die Uebung wird dazu stets das Meiste neben der Theorie beitragen.

Die größte Schwierigkeit ungeübter Spieler liegt in dem Ueberblick. Dieser ist beinahe in keinem andern Spiele so schwierig.

Es giebt nicht zwei Arten, richtig zu spielen. *Man muß unwandelbar den Grundsätzen folgen, welche aus der Berechnung der Wahrscheinlichkeiten hervorgehen.*

Diese Berechnung ist umfassender, als man glauben sollte; es ist daher für dieses Spiel in der That eine große Feinheit erforderlich.

Allgemeine Grundsätze über das Machen der Bänder.

Wenn man den ersten Wurf hat, setze man Alles ab. — Aeltere Schriftsteller geben zwar als Regel an, den ersten Wurf *ganz mit Einem* zu setzen, wenn er unter 6 ist, allein das ist offenbar falsch, denn man schwächt dadurch nicht nur die Möglichkeit, den kleinen Jan zu machen, sondern man hat auch einen Stein wenigrr herunter, und kann nicht gewiß sein, den ersten Stein durch den zweiten Wurf zu decken.

Wirft man auf den zweiten Wurf 9 oder 10, so spiele man *mit Einem*, wenn der Gegner nur noch in dem kleinen Jan Steine hat, da-

mit man ihn mit diesem vorgeschobenen Steine leichter schlagen und verhindern kann, seinen kleinen Jan zu machen, oder daraus Nutzen zu ziehen.

Es ist gut, das zehnte Feld bei den ersten Würfen zu decken, weil es oft den Gegner hindert, seinen kleinen Jan zu machen, ihn zwingt, sich zu decken, sein Spiel stört und ihn hindert, sich auszudehnen und Halbbänder in seinen großen Jan zu setzen, weil diese ihn ein oder mehrere Löcher kosten könnten; dies Band ist ebenfalls gut, wenn der Gegner seine Ecke bereits hat, und wir die unsrige noch nicht. Man mache daher vorzugsweise dieses Band, welches das Observationsband genannt wird.*) Man muß indeß ganz auf die Lage des Spieles Rücksicht nehmen, wenn man dieses Band macht, denn es kann zugleich das vortheilhafteste und das nachtheiligste sein.

Das Band, welches die Bürgerecke genannt wird, ist wichtig zu machen, wenn der Gegner seine Ecke schon hat, denn man bekömmt dadurch, um die eigene Ecke nehmen zu können, die 6, die außerdem unser Spiel verderben würden; allein wenn man sie hat, muß man es vermeiden, noch mehr Steine darauf zu setzen, weil man dadurch sein Spiel schwächen kann.

Das Teufelsband wird so genannt, weil es sehr schwer zu machen ist; man muß daher vorzugsweise danach trachten, es zu bekommen, man müßte denn so viel Steine in dem kleinen Jan haben, um diesen mit der größten Leichtigkeit machen zu können.

Wenn man nach den beiden ersten gesetzten Steinen einen hohen Wurf thut, so gehe man mit diesen beiden Steinen in den großen Jan, indem man Halbbänder macht, wenn der Feind noch entfernt, oder ein Band, wenn er nahe ist. Man setzt sich dadurch in den Stand, die Steine des Feindes zu schlagen, und die Ruhecke entweder mit Gewalt oder mit Recht zu nehmen.

Wenn man bei dem zweiten Wurfe die beiden ersten Steine in den großen Jan setzt, lasse man eine oder mehrere Spitzen zwischen beiden: dies ist vortheilhafter, als wenn man sie unmittelbar hintereinandersetzt.

Wenn man die beiden Würfe mit nur zwei Steinen setzt, schlage man mit dem dritten jedenfalls Holz.

Man bringe so viel als möglich die Steine aus dem kleinen Jan in

---

*) Man nennt es auch das Travanis-Band, weil der Marquis von Travanis. ein sehr starker Trictrac-Spieler, zuerst, im Widerspruch gegen die älteren Regeln, darauf verfiel, dies Band in gewissen Fällen zu nehmen, und viel Geld dadurch gewann. Die Aelteren machten dieses Band erst zuletzt, und nannten es das Schülerband; doch sie übertreiben die Uebelstände desselben.

den großen, besonders zu Anfang, um schnell die Ecke zu nehmen und möglichst viele Bänder zu machen; indeß darf man dabei nicht zu viele Blanke geben, um sich nicht zu leicht schlagen zu lassen, besonders, wenn der Gegner schon 8 bis 10 Points hat.

Hauptgrundsatz ist, vorzurücken und sich auszudehnen. Man mache viele Halbbänder. Ein gedrängtes und schüchternes Spiel ist sehr schlecht.

Man fürchte sich deshalb nicht davor, geschlagen zu werden; im Trictrac wie im Kriege werden die Aengstlichen und Feigen am leichtesten geschlagen.

Man darf indeß auch nicht zu verwegen sein; zunächst muß man, bevor man sein Spiel vorschiebt, Holz fällen, sowohl im kleinen als im großen Jan. Es wäre sehr fehlerhaft, Bänder auf Bändern zu machen. Holz fällen ist wieder ein Hauptgrundsatz.

Hat man aber genug Holz gefällt, dann muß man auf's Neue vorrücken. Setzt man zu viele Steine herab, so verzögert man sein Spiel.

Man muß sich ohne Noth übrigens weder ausdehnen, noch vorwärts gehen. Man muß sich nicht zu ungelegener Zeit schlagen lassen, darf auch nicht die Früchte einer schönen Stellung verlieren. Klugheit muß der Kühnheit zur Seite stehen.

Man darf den kleinen Jan nur dann versuchen, wenn man auf die ersten Würfe Asse, Zweien und Dreien wirft. Bei 3, 4 und 5 muß man schnell in den großen Jan gehen.

Wenn man einen kleinen Jan versucht, darf man sich nicht übereilen, die letzten Bänder zu machen. Wirft man wieder Asse und Zweien, so nehme man sie vom Talon, weil man damit bei nochmaliger Wiederholung die ersten Bänder machen kann.

Der Jan der sechs Tafeln muß nur dann versucht werden, wenn man zuerst einen kleinen Wurf thut.

Von den verschiedenen Stellungen des Spieles.

Es giebt im Trictrac eine unberechenbare Menge von Stellungen, es wäre daher unmöglich, alle zu nennen und zu beschreiben; wir wollen indeß einige allgemeine Beobachtungen anstellen.

Um Trictrac gut zu spielen, muß man zunächst fortwährend auf die eigene Stellung achten, und dann auf die des Gegners, beide mit einander vergleichen, und danach handeln.

Man darf daher bei dem letzten Loche einer Partie nicht so spielen, wie bei dem ersten.

Man darf sich nicht davor scheuen, ein oder zwei Löcher zu verlieren,

wenn es darauf ankömmt, eine schlechte Stellung zu vermeiden oder eine gute zu gewinnen.

Eine Stellung zu versuchen, müssen die Würfel günstig fallen; erklären sie sich dagegen, so muß man auf seinen Plan verzichten.

Wenn man weder die Bürgerecke noch die Hucke hat, der Gegner aber schon im Besitz der seinigen ist, muß man sich besonders hüten, Steine auf dem Felde der 6 aufzuhäufen, weil die Sechsen sich leicht wiederholen können.

Man vermeide eine Stellung, bei der man neben der Ecke das zehnte, achte und siebente Band hat, außerdem aber kein gefälltes Holz. Dies wäre um so schlimmer, wenn man auf dem sechsten Felde Steine aufgebaut hätte, weil man sich dadurch der Enfilade aussetzte.

Man vermeide eine Stellung, bei der man außer der Ecke das 6., 8. und 9. Band gemacht hat, denn wirft man in dieser Position Terne, Sonnez, oder 6, 3, so steht man in der größten Gefahr, enfilirt zu werden.

Eines der größten Geheimnisse dieses Spieles ist, Opfer zu bringen, um sich aus einer schlechten Lage zu befreien, und lieber mehrere Löcher zu verlieren, als sich der Gefahr auszusetzen, die ganze Partie zu verlieren.

Um ein größeres Uebel zu vermeiden, ist es gut, mehrere Steine hineinzusetzen, d. h. blank in das Feld des großen Jan. Dadurch verhindert man es, enfilirt zu werden.

Wirft man Sonnez oder Quine, wenn man eine der oben angedeuteten schlechten Stellungen hat, und es ist in dem großen Jan des Gegners ein Band offen, so muß man dieses zu nehmen suchen.

Wenn man in dem großen Jan seinen Voll machen will, muß man sich beeilen, hineinzusetzen, d. h. auf das letzte zu machende Feld einen blanken Stein zu setzen. Dies darf man nur dann nicht thun, wenn das leere Band zu weit vor ist, deshalb von dem Gegner höchst wahrscheinlich geschlagen werden kann, und dieser schon 8 oder 10 Points hat.

Hat der Gegner bereits hineingesetzt oder seinen Voll gemacht, so muß man um so mehr hineinsetzen, um den Gegner zu zwingen, aufzuheben, nachdem er das Loch gemacht hat.

Hat man einen Stein eingesetzt, und den Wurf des zweiten Würfels noch zu setzen, so nimmt man etweder Holz vom Talon, oder man rückt in dem kleinen Jan einen Stein vor, so daß man die größte Wahrscheinlichkeit gewinnt, voll zu machen.

Alle diese Regeln müssen nach den Umständen modifizirt werden.

Wenn der Gegner die Ecke noch nicht hat, und unser Spiel steht nicht

gut, so baue man einen Stein auf die Ecke, um die des Gegners auch mit der 1 schlagen und dadurch das Loch leichter gewinnen zu können.

Eine der größten Feinheiten des Trictrac besteht darin, sich falsch schlagen zu lassen.

Man muß sich davor hüten, das Loch gezwungen zu nehmen, d. h. durch den Wurf des Gegners, weil man dadurch das Recht verliert, aufzuheben, und weiter spielen muß, was oft sehr nachtheilig sein kann.

Man scheue sich nicht, in dem kleinen Jan einen Blanken zu geben, weil er geschlagen werden kann; denn eben so gut kann er auch falsch geschlagen werden.

Gegen das Ende einer Partie darf man nicht gedrängt spielen.

Wenn man bei dem letzten Loche der Partie ist, suche man sich falsch schlagen zu lassen.

Steht die Partie so verzweifelt, daß man sie als verloren betrachten muß, so wage man Alles.

Von dem Halten des Jans.

Eine der größten Schwierigkeiten im Trictrac ist das Halten. An dieser Klippe scheitern die meisten Anfänger oder schlechten Spieler.

Man muß daher wohl erwägen, ob man halten darf, oder ob es besser ist, aufzuheben; nichts ist gefährlicher, als ein unvorsichtig gehaltenes Spiel; man kann dadurch leicht zwanzig Löcher hintereinander verlieren.

Um zu halten, muß man daher ein langes Spiel haben, d. h. noch Holz im Talon oder doch dicht dabei. Wenn man weniger als 21 Points zu setzen hat, darf man nicht halten.

Man darf sich indeß durch diese 21 nicht verführen lassen, wenn das Spiel des Gegners sehr vortheilhaft steht.

Steht das Spiel verzweifelt, so wage man den Halt, weil dieser dann die einzige Möglichkeit zum Gewinn des Spieles bietet.

Um zu beurtheilen, ob man halten soll, oder nicht, zähle man die Points, die man setzen kann, und eben so die des Gegners, und hat man mehr, so wage man das Halten.

Durch den kleinen Jan kann man selten mehr als 12 Points gewinnen.

Ein Sprichwort dieses Spieles sagt: Es ist kein Fehler, wenn man geht. Allein das ist nur in gewissem Grade wahr, denn in einigen Fällen könnte es sehr falsch sein, nicht zu halten.

In allen Lagen des Spieles muß man es vermeiden, dem Gegner

Würfe zu geben, die er nicht hat; kann er z. B. keine Sechsen setzen, so gebe man ihm keine zu schlagen.

Wirft der Gegner schlecht, so hüte man sich, ihm dadurch vorwärts zu helfen, daß man ihm etwas zu schlagen giebt.

Der Rückjan ist im Trictrac am schwierigsten zu spielen; ein Fehler, den man dabei begeht, kann nicht wieder gut gemacht werden.

Allgemeine Regel für den Rückjan ist, wenn der Gegner in unserem kleinen Jan mehr Steine hat, wie wir in dem seinigen, so suche man ihm den Durchgang zu versperren, damit er gezwungen wird, die Steine in unserem kleinen Jan aufzubauen.

Von den Gesetzen.

Wenn die Würfel einzeln aus dem Becher fallen, gilt der Wurf nicht.

Zerspringt einer der beiden Würfel, so gilt der Theil, bei dem die höchsten Augen oben liegen.

Springen die Würfel aus dem Brett, so gilt der Wurf nicht.

Springen sie aus dem Brett und fallen wieder in dasselbe zurück, so gilt der Wurf.

Ein Würfel auf der Bande gilt nicht.

Haben die Würfel weder die Bande noch die Steine des Gegners berührt, so hat dieser das Recht zu verlangen, daß nochmals geworfen werde; er kann aber, wenn er will, auch den Wurf gelten lassen.

Wirft man, bevor der Gegner gesetzt hat, so gilt der Wurf, und der Gegner kann dann seinen Satz danach einrichten.

Man darf nicht in den Becher sehen, wenn man die Würfel hineinthut.

Man darf den Wurf seines Gegners **brechen**, wenn man fürchtet, daß er zu schön werde; d. h. man stößt die Würfel mit dem untern Rande des Bechers zurück, wodurch man den Wurf ungültig macht; aber man muß dazu sagen: **Ich breche.** Oefter als drei Mal hintereinander darf man nicht brechen.

Berührter Stein, gespielter Stein ist im Trictrac eben so strenge Regel, wie im Schach und in der Dame.

Will man einen Stein berühren, und nicht spielen, so muß man vorher melden: **Ich berühre.**

Hat man einen falschen Stein ergriffen, so muß man diesen spielen, selbst wenn er nicht auf das Feld paßt, auf das man ihn setzen wollte.

Hat man einen Stein eine Spitze weiter gesetzt, als er eigentlich kommen sollte, kann man durch den Gegner gezwungen werden, auch die Augen des zweiten Würfels mit eben diesem Steine zu setzen.

Hat man falsch gesetzt, so darf man den Fehler nur noch mit Zustimmung des Gegners berichtigen.

Hat man geglaubt, ein Loch zu machen, und ist gegangen, so kann man in die Schule geschickt werden, und muß die weggenommenen Steine wieder so aufsetzen, wie sie vor dem Wurfe standen.

Wenn man, um die Ecke zu nehmen, zwei Steine nimmt, die nicht dahin gehen, so darf man zwar andere Steine nehmen, doch bei diesem Wurfe die Ecke nicht.

Hat man einen Stein berührt, den man nicht setzen kann, so gilt das nicht als Fehler, sondern man kann danach setzen, wie man will.

Stellt man die Steine so schlecht, daß sie in der Mitte zwischen zwei Spitzen stehen, so hat der Gegner das Recht, sie auf diejenige der beiden Spitzen zu stellen, die er wählt.

Hat man einen oder mehrere Steine zu wenig, so ändert das im Spiele nichts, sondern man setzt die Steine, welche fehlten, auf den Talon. Die bis dahin gemachten Würfe gelten.

Hat man mit einem oder mehreren Steinen zu viel gespielt, so gilt die ganze Partie nicht.

Die falschen Bänder oder andern Fehler des Gegners darf man nicht mehr strafen, sobald man geworfen hat.

Man darf vor dem Wurf sein Holz berühren.

Man darf nur dann einen Stein in den kleinen Jan des Gegners setzen, wenn derselbe darin nicht mehr voll machen kann.

Man braucht nicht zu melden, daß man geht; man zeigt dies hinlänglich dadurch, daß man die Steine aufhebt.

Hat man Points als Rest markirt, so muß man bleiben.

So lange man noch keinen Stein berührt hat, kann man markiren, sobald man aber Holz berührt hat, ohne zu markiren, wird man in die Schule geschickt.

Eine Schule kann nicht getheilt werden; man darf sie nur ganz oder gar nicht markiren.

Hat man zu viel markirt, und ist dafür nicht in die Schule geschickt worden, so behält man die markirten Points.

Hat man gespielt, so darf man die Bredouille, die man zu markiren vergaß, nicht mehr nehmen.

Nach gethanem Wurf kann nichts mehr markirt oder gestraft werden.

Man kann entweder den Fehler des Gegners verbessern, oder ihn in die Schule schicken.

Hat man einen Wurf gethan, den man nicht setzen kann, so darf man für die Points, die man dabei zu markiren vergaß, nicht in die Schule geschickt werden; das nennt man unmögliche Schule.

Ist man bei dem Rückjan aus der Ecke gegangen, so kann man sie jederzeit mit Gewalt wiedernehmen, wenn der Gegner die seinige nicht mehr hat.

Man ist nicht gezwungen, den Rückjan zu machen, sondern kann herausnehmen, wenn man dies vorzieht.

Der letzte Wurf, durch den man bei dem Rückjan herausnimmt, giebt nur dann das Recht auf den ersten im folgenden Spiele, wenn man dabei sagt: Ich spiele für Alles.

Es ist den Zuschauern nicht gestattet, einen Spieler darauf aufmerksam zu machen, daß er mit einem Steine zu wenig spielt.

Wer durch die Einmischung eines Fremden verliert, hat das Recht, von diesem zu fordern, daß er die Partie bezahle.

Wenn man zusieht, muß man sich jedes Zeichens oder jeder andern Einmischung enthalten.

Triumpf.

Man spielt es mit dem gewöhnlichen Piquetspiel. Die Reihenfolge der Karten ist: König, Dame, Bube, As, Zehne, Neune, Achte, Sieben.

Das Spiel wird Einer gegen Einen, oder Zweie gegen Zweie gespielt, zuweilen auch Dreie gegen Dreie.

Wenn man zu Zweien oder Dreien spielt, setzen sich die Freunde auf die eine Seite des Tisches, und die Gegner ihnen grade gegenüber.

Sie theilen sich ihr Spiel zur Ansicht mit, d. h. nur die von einer Partei unter sich, und spielen dann in der Reihenfolge, in der sie sitzen. Man zieht um das Geben. Die höchste Karte gebietet der niedrigsten zu mischen, denn das Geben ist ein Nachtheil.

Der Geber läßt links abheben und giebt rechts herum, Jedem 5 Blätter, erst 3 und dann 2. Das nächstfolgende Blatt deckt er offen auf den Talon, und dasselbe bezeichnet den Trumpf.

Der Erste spielt eine beliebige Karte aus; die Andern müssen Farbe

bekennen, überstechen, wenn sie können, oder mit Trumpf coupiren, wenn sie die Farbe nicht haben.

Die Partei, welche drei Stiche macht, markirt 1 Point; macht sie alle fünf, 2 Points.

Die Partei, welche schlechte Karten hat, kann diese der Gegenpartei geben; nimmt diese sie an, so gewinnt sie jedenfalls 1 Point, nimmt sie sie nicht an, und macht dann nicht alle fünf Stich, so verliert sie 2 Points.

Allgemeine Regeln.

Wenn das Spiel falsch ist oder ein Blatt verkehrt liegt, wird aufgemischt; die früheren Spiele gelten.

Wer vergiebt, verliert einen Point, wenn er markirt hatte; im entgegengesetzten Falle markirt die andere Partie 1 Point.

Wer auf die Vole (alle 5 Stiche) spielt, und sie nicht macht, verliert 2 Points.

Wer vor der Reihe spielt, verliert 1 Point.

Wer in der angespielten Farbe überstechen kann, und es nicht thut, verliert 1 Point.

Wer die angespielte Farbe nicht hat, und nicht mit Trumpf sticht, verliert 1 Point.

Hat man die Farbe nicht, und der Vordermann hat mit einem Trumpf gestochen, den man nicht stechen kann, so muß man Trumpf zugeben. Wer dies nicht thut, verliert einen Point.

Wer renoncirt, verliert zwei Point, und wenn dies vorher ausgemacht wurde, wie es oft geschieht, sogar die ganze Partie.

Wer die Karten mit seinem Gefährten tauscht, oder schon gemachte Stiche hereinnimmt, verliert die Partie.

Wer vor Beendigung des Spieles austritt, verliert die Partie.

Die Partie wird gewöhnlich zu 5 Points gespielt, indeß hängt dies von besonderer Uebereinkunft ab.

Eine andere Art, Triumpf zu spielen.

Diese Spielart hat im Allgemeinen alle Regeln der andern; die Karten sind dieselben, es wird wie bei der andern Art gegeben, und jeder Spieler bekömmt 5 Blätter; der einzige Unterschied ist, daß vier, fünf oder sechs Personen jede für sich allein, ohne Gehülfen oder Compagnon spielen. Haben zwei Spieler jeder zwei Stiche gemacht, so markirt der 1 Point, der sie zuerst machte.

Wenn der, welcher renoncirt oder sonst einen Fehler macht, der ge-

straft wird, und er hat noch keine Points gemacht, so markiren die Andern dafür zwar nicht, allein er darf nicht eher etwas für sich markiren, als bis er die Strafe getilgt hat.

Noch eine andere Art.

Diese Art ist der vorigen ähnlich, indem Jeder für sich selbst spielt, unterscheidet sich aber darin, daß das As das höchste Blatt ist; die übrigen Karten bleiben in der natürlichen Reihenfolge.

Der Kartengeber hat hier einen Vortheil, denn wenn er ein As aufwirft, so raubt er es, d. h. er nimmt es in seine Karten, und legt dafür ein anderes Blatt, welches er will, unter den Talon.

Hat er das As geraubt, so darf er das nächstfolgende Blatt ansehen, und ist es ebenfalls ein Trumpf, es wieder rauben, und so fort, so lange, als die obern Blätter des Talons ohne Unterbrechung Trümpfe sind.

Eben dies gilt von dem, welcher das Trumpfas in der Hand hat; er darf gleichfalls die Trümpfe rauben, so lange sie nicht durch eine andere Farbe unterbrochen werden. Für jedes geraubte Blatt steckt er eines von denen, die er in der Hand hat, unter den Talon.

Diese Art nennt man Triumpf mit dem Raubas.

Vierundzwanzig.

Dieses Spiel hat viel Aehnlichkeit mit dem Imperiale (s. d.), und es finden darauf beinahe alle Regeln jenes Spieles Anwendung.

Wenn man es unter Fünfen spielt, müssen alle kleinen Karten in dem Spiele sein, und der Geber giebt Jedem 10 Blätter, zu 3, 3 und 4. Spielt man unter Vieren, Dreien oder Zweien, so erhält Jeder 12 Blätter, entweder 3 Mal 4 oder 4 Mal 3. — Unter Dreien nimmt man indeß die Asse (welche die niedrigsten Blätter sind), die Zweien und die Dreien heraus; unter Zweien auch noch die Vieren und Fünfen.

Bei dem Spiel nach Points zählen die fünf Kleinsten, nämlich As, Zwei, Drei, Vier, Fünf, nach der Virade; bei dem Spiel nach Figuren die höchsten: König, Dame, Bube, Zehne, Neune.

Die Virade ist das Blatt, welches der Kartengeber aufwirft, und das den Trumpf bestimmt.

Imperialen sind fünf Karten in einer ununterbrochenen Reihenfolge; mit jedem Blatte mehr sind sie besser; der höhere schlägt den niedrigeren; im Fall der Gleichheit gilt der in Trumpf, und bei gleichen Imperialen in den Nebenfarben die Vorhand, d. h. der gewinnt, der dem Kartengeber zunächst links sitzt.

Jeder zählt für sich, und wer zuerst vierundzwanzig hat, gewinnt die Partie, und zieht die Sätze ein, die nach Uebereinkunft gemacht werden.

Vierzig vom König.

Man spielt es unter vier Personen, zwei und zwei mit einander, mit dem Piquetspiel von 32 Blättern.

Das As rangirt hinter dem Buben. Außerdem ist die Reihenfolge die natürliche.

Das Loos bestimmt die Theilnehmer auf eine der gewöhnlichen Arten, die dafür beschrieben sind.

Die Partner sitzen einander gegenüber.

Der Kartengeber wird ebenfalls durch das Loos bestimmt.

Ist der Preis der Partie festgesetzt, so wird gewöhnlich bestimmt, daß zu dem Gewinn derselben 150 Points erforderlich sind. Man kann indeß die Partie auch zu mehr oder weniger annehmen.

Gewöhnlich bleiben die Partner beisammen, bis eine Partie gewonnen und Revange gegeben hat.

Da es ein Vortheil ist, zu geben, muß man sich hüten, zu vergeben, denn die Vorhand geht dadurch weiter.

Nachdem der Kartengeber gut gemischt hat, läßt er links abheben und giebt dann in drei Würfen rechts herum, Jedem 8 Blätter, 2, 3 und 3. Das letzte Blatt, das Trumpf macht, und ihm gehört, wirft er auf. Dies Blatt muß auf dem Tische liegen bleiben, bis der Kartengeber an das Spiel kömmt.

Das Wort gehört, rechts herum, der Reihe nach jedem Spieler; vor dem Spiel muß Jeder melden, was er aus seiner Karte zählen kann; denn sobald ausgespielt ist, darf nichts mehr gezählt werden.

Was man melden kann, sind die Cliquen, welche aus drei oder vier Buben, Damen oder Königen bestehen. Bei jedem Wurf kann indeß

nur eine Angabe gemacht werden. Die Könige überbieten die Damen, und diese die Buben; vier niedrigere Blätter drei höhere.

Die Vorhand sagt zuerst an, dann jeder Folgende, und wer das Höchste hat, markirt die Points dafür. Diese Points sind:

6 für 3 Buben.
8 „ 3 Damen.
10 „ 3 Könige.

welche gelten; eben so

13 für 4 Buben.
20 „ 4 Damen.
40 „ 4 Könige.

Nachdem der, welcher Vorhand hat, seine Clique meldete, spielt er das Blatt aus, das er nach seiner Karte für das vortheilhafteste hält. Wer die Farbe hat, muß bekennen, doch er ist nicht gezwungen, überzustechen.

Die Partner müssen danach streben, in ihre Stiche so viel Figuren als möglich zu bekommen, denn nur Könige, Damen und Buben zählen Points.

Eine Regel, welche nie vernachläßigt werden darf, ist, daß die Partner einander so viel als möglich unterstützen und schonen. Wenn daher ein Stich, in welchem schon eine Figur liegt, durch den Partner genommen werden kann oder schon genommen ist, muß der erste eine Figur hineinwerfen, und nicht ein kleines Blatt, es sei denn, daß er auf die hineinzuwerfende Figur mit Gewißheit einen Stich machen könnte.

Die Stiche, welche die Partner machen, werden zusammengethan und zusammen gezählt.

Die Points entstehen durch die Figuren; ein König zählt 5, eine Dame 4, ein Bube 3. Es werden daher in jedem Spiele 48 Points gezählt, d. h. für die Augen, abgesehen von dem, was man schon für die Cliquen gezählt hat.

Eine gültige Clique von 5 Karten zählt 50, von 6, 60, von 7, 70, von 8, 80.

Hat man selbst Könige in der Hand, oder weiß, daß der Partner welche hat, so muß man suchen, die Atouts herauszubringen, damit die Könige nicht gestochen werden können.

Aus demselben Grunde müssen die andern Spieler es vermeiden, Atout zu spielen, damit sie die Könige spielen können.

Vingt et un.

Man nimmt zu diesem Spiele mehrere vollständige Spiele der französischen Karte, jedoch nicht zu viele im Verhältniß zu den am Spiele theilnehmenden Personen, weil dann die Bank, welche wechselnd herumgeht, für ein Mal zu lange währen würde. Das richtigste Verhältniß dürfte wohl sein, wenn man auf jeden Spieler ein halbes Spiel Karten rechnet.

Um die erste Bank wird dadurch gelost, daß man vor Jeden ringsherum ein Blatt aufschlägt, und wer das erste As bekömmt, der ist erster Banquier.

Die Karten gelten bei diesem Spiele nach den Augen, und zwar das As 11 oder 1; für gewöhnlich gilt es aber nur 11, und wenn es auch 1 gelten soll, muß dies vorher ausgemacht werden.

König, Dame und Bube gelten 10, und die andern Blätter nach der Anzahl ihrer Augen.

Nachdem der Banquier gut gemischt hat, läßt er links abheben; das oberste Blatt besieht er hierauf, und ist es ein Bild, ein As oder eine Zehne, so steckt er es in den Talon und nimmt wieder das andere ab, bis er auf irgend ein Fehlblatt trifft; dieses brennt er dann, das ist nämlich der Kunstausdruck dafür, daß er es umgekehrt unter das ganze Spiel legt.

Hierauf giebt der Banquier rechts herum Jedem 1 Blatt und sich selbst auch 1.

Nachdem jeder Spieler sein erstes Blatt besehen hat, macht er irgend einen Satz, und ist die erste Karte eines Pointeurs ein As, ein Bild oder eine Zehne, namentlich aber ein As, so pflegt er sie aufzudecken, damit auch von den Andern darauf setzen kann, wer will.

Haben Alle ihren Satz gemacht, so giebt der Banquier rings herum noch ein zweites Blatt und sich selbst auch; dann besieht er seine Karten, und wenn er As und ein Bild oder eine Zehne hat, was man ein gebornes Vingt et un nennt, so deckt er seine Blätter auf und jeder Mitspieler muß ihm dann seinen gemachten Satz dreimal bezahlen.

Hat bei gebornem Vingt et un des Banquiers auch einer der Mitspieler ein gebornes Vingt et un, so verliert dieser seinen Satz nur einfach.

Wer als Spieler geborenes Vingt et un bekömmt, darf dies nicht eher aufdecken, oder bekömmt es wenigstens nicht eher bezahlt, als bis auch der Banquier sein zweites Blatt hat.

Hat der Banquier kein gebornes Vingt et un, so frägt er seinen rechten Nachbarn: „Kaufen Sie?“ Und wenn derselbe sagt: „Ich bitte,“ so giebt er ihm verdeckt ein Blatt, und außerdem noch ebenfalls verdeckt und einzeln so viele Blätter, wie Jener verlangt; paßt der Erste, so geht er zum Zweiten über, und so fort ringsherum.

Bei dem Kaufen muß man als Spieler darauf sehen, den 21 Points, welche das Spiel gewonnen machen, so nahe als möglich zu kommen, zugleich aber auch nicht mehr als 21 zu erhalten, weil man sonst todt ist und seinen gemachten Satz in die Bank zahlen muß; hat man daher in den beiden ersten Karten nur wenig Augen, so kauft man so lange zu, bis man 18, 19, 20 hat; hat man aber diese Augen schon in den ersten 2 Blättern, oder kauft sie durch das dritte, so paßt man.

Wer sich todt gekauft hat, muß dies sogleich anzeigen, was er dadurch thut, daß er seine Blätter in die Mitte des Tisches wirft und seinen Satz bezahlt.

Nach dem Kauf dürfen nur 2 Blätter verdeckt bleiben, so viel man über 2 hat, muß man aufdecken, man kann aber aufdecken und verdeckt liegen lassen, welche man will.

Wer durch Kauf 21 erhält, bekömmt seinen Satz doppelt bezahlt, jedoch erst, nachdem auch der Banquier gekauft hat; denn wenn auch dieser 21 zusammenkauft, so muß der Pointeur, der ebenfalls 21 hat, seinen Satz einfach bezahlen, alle Andern aber den ihrigen doppelt.

Sagt der Banquier entweder auf seine beiden ersten Blätter oder nach erfolgtem Zukauf: „Ich passe,“ so müssen alle Pointeurs ihre Karten aufdecken, und wer dann mit dem Banquier gleiche Augen oder weniger als derselbe hat, bezahlt seinen Satz, wer mehr hat, gewinnt ihn.

Zeigt es sich bei dem Kaufe, daß ein Pointeur schon todt war, ohne es angezeigt zu haben, so zahlt er zur Strafe seinen Satz doppelt.

Kauft sich der Banquier todt, so zahlt er Alles aus, was auf dem Tische steht, indeß müssen auch dann die Karten aufgedeckt werden, um zu sehen, ob auch unter den Spielern nicht schon einer todt war.

Wer sich vor dem Banquier todt kauft, erhält durch das Todtkaufen des Banquiers nichts bezahlt.

Während man kauft, ist es erlaubt, zuzusetzen, es sei denn, daß sich der Banquier dies vor dem Anfang des Spieles verbeten hat.

Sind die Spiele durch, so geht die Bank an den Nächsten über, jedoch steht es einem Jeden frei, seine Bank für einen zu verabredenden Preis zu verkaufen; wer aber die Bank kauft, muß mit dem eigentlichen Banquier seinen Platz wechseln, damit die Bank in der Reihe bleibt;

kömmt dann die Reihe an den Platz, den er früher inne hatte, so tauscht er wieder zurück und nimmt hier zum zweiten Male die Bank.

Reichen die letzten Karten nicht ganz herum, so kann der Banquier von den auf dem Tische liegenden noch so viel dazu nehmen, als er braucht, um die eine Tour zu vollenden, er muß sie aber gut durchmischen und von seinem rechten Nachbar abheben lassen.

Sind nach Beendigung einer Tour nicht wenigstens noch 3 Blätter ohne das unterste umgekehrte vorhanden, so darf der Banquier nicht aufmischen, sondern muß gleich die Bank abgeben.

Noch spielt man so, daß der Pointeur, welcher gebornes Vingt et un hatte, sich 2 neue Blätter geben läßt und darauf in seiner Reihenfolge nochmals mitspielt, wie alle Uebrigen. Soll dies jedoch Statt finden, so muß es vorher ausgemacht sein.

Vive l'amour.

An diesem Spiele können nur vier Personen Theil nehmen, indeß gehört ein volles Spiel Karten dazu. Die Karten werden gut gemischt und ein bei ein herumgegeben; dann tauscht der, welcher die Vorhand hat, mit seinem Nachbar zur Rechten eine Karte verdeckt und zugleich, worauf der wieder mit dem, der ihm zur Rechten sitzt, tauscht u. s. w.

Doch giebt man von der Farbe, von welcher man am wenigsten hat, und sucht seine Karten alle von einer Farbe zu erhalten, ohne daß die Nachbaren es merken.

Wer nun zuerst dreizehn Karten von einer Farbe hat, der zeigt sie auf, und hat den vorher ausgemachten Einsatz gewonnen.

Whist.

Von den Karten und dem Arrangiren einer Partie.

Zu dem Whist gehört das vollständige französische Spiel Karten von 52 Blättern, welches eben nach diesem Spiele vorzugsweise das Whistspiel genannt wird, wenn man es auch zu andern Spielen benutzt, wie das Spiel mit 32 Kartenblättern, das Piquet-Spiel.

Der Werth der Karten ist der **natürliche**, d. h. alle vier Farben folgen so auf einander: As, König, Dame, Bube, 10 u. s. f. herunter bis zur 2.

Zum Bestimmen der Plätze wird das vollständige Spiel auf dem Tische ausgebreitet, gewöhnlich in einem Halbkreise, und jeder Spieler zieht ein Blatt. Wer das niedrigste Blatt zieht, ist der erste Kartengeber und darf sich den Platz wählen; das darauf folgende niedrigste Blatt spielt mit dem Kartengeber und hat seinen Platz diesem gegenüber, das drittniedrigste weist den Platz links neben dem Kartengeber an, und spielt zusammen mit dem höchsten, welches rechts neben dem Kartengeber seinen Platz bekömmt und zuerst abhebt. Ziehen die Spieler gleiche Karten, müssen sie noch einmal um das niedrigste ziehen; es bleiben aber die zusammen, welche **zuerst** die niedrigsten Karten hatten, ohne Rücksicht auf den Werth derselben.

Das Atout wird auf doppelte Art gemacht, entweder durch den Kartengeber, indem er das letzte Blatt, welches dann Atout ist, offen auf den Tisch legt, oder durch die Vorhand, indem sie das zweite Spiel, welches der dem Kartengeber Gegenübersitzende ihm gemischt hinlegt (pretaillirt), verdeckt abhebt und dann umdreht, in welchem Falle das dadurch unten liegende, nun sichtbare Blatt das Atout bestimmt.

Es wird rechts abgehoben und links herum gegeben, jedesmal nur ein Blatt.

Von der Partie, dem Rober, dem Markiren und dem Bezahlen.

Man spielt das Whist nach Partieen und Robern; zu einer Partie gehören 10 Points, zu einem Rober 2 Partieen.

Die Points entstehen durch das Markiren der Honneurs und Tricks.

Honneurs werden die Bilder, As, König, Dame, Bube genannt; hat ein Spieler oder zwei zusammen 3 Bilder, so wird das deux d'honneurs genannt und zwei Points dafür markirt; hat eine Partei alle vier Bilder, so zählt sie quatre honneurs und legt dafür 4 Points an.

Gewöhnlicher als dieses Spiel mit quatre honneurs ist jetzt das mit cinq honneurs, wobei nämlich noch die Zehne als Figur mitgerechnet wird; drei Bilder legen dann ebenfalls 2, vier 4 und fünf 5 Points an.

Außer den Honneurs legt man nun noch die Tricks an, nämlich die Stiche, die eine oder die andere Partei über sechs hat, und zwar für jeden Stich 1 Point.

Man spielt das Whist mit oder ohne Rest, so wie mit einem kleinen oder großen Rober.

Spielt man ohne Rest, und das ist gewöhnlich da der Fall, wo man mit quatre honneurs, großem Rober und hoch spielt, so ist die Partie mit 10 Points beendigt, und das, was man in dem Spiele, mit dem man die Partie gewinnt, etwa noch mehr machen könnte, wird nicht markirt, sondern die Partie geht wieder von vorn an. Bei dem Spiel mit Rest wird das zur zweiten Partie markirt, was man in der ersten über 10 hatte.

Einen großen Rober nennt man es, wenn eine Partei die beiden ersten Partieen hinter einander gewinnt; hat aber die Gegenpartei auch schon eine Partie gewonnen, so ist es nur ein kleiner Rober.

Die Partie wird simple oder einfach gewonnen, wenn die Gegenspieler 5 Points oder darüber markirt haben.

double oder doppelt, wenn die Gegenspieler 3 oder 4 markirt haben.

triple oder dreifach, wenn die Gegenspieler auf 1 oder 2 liegen und

quadrouple oder vierfach, wenn die Gegenpartei noch gar nichts angelegt hat.

Für den kleinen Rober werden gewöhnlich 3 Points bezahlt, für den großen Rober 5. Indeß kömmt es auf die Verabredung der Spieler an, wie hoch sie den Satz für den Rober machen wollen, und häufig wird er zu 5 für den gewöhnlichen oder kleinen und zu 7 für den großen Rober angenommen.

Außer dem Rober und der Partie wird nun noch der Schlemm bezahlt, und zwar Klein-Schlemm, wenn die Gegenpartei nur einen Stich hat, mit 3 oder 4 Points, Groß-Schlemm, oder wenn die Gegenpartei gar keinen Stich hat, mit 6 oder 8 Points.

Die Bestimmung, wie hoch man den Rober spielen will, d. h. die Points für den bloßen Rober, wird gewöhnlich durch den Ausdruck bezeichnet: wir spielen den Rober à onze, à treize, à quinze, d. h. von dieser Zahl, 11, 13, 15 werden die 8 für die möglichen beiden Quadrouple-Partien abgezogen und das Uebrige dann ohne Rücksicht auf den etwa vorfallenden Schlemm für den Rober gerechnet. Ist ein Rober vorüber, so wechseln die beiden Parteien, indem nämlich der Kartengeber und der, welcher die Vorhand hat, sitzen bleiben, die andern Beiden aber ihre Plätze vertauschen. Nach dem dritten Rober hat dann jeder Spieler mit jedem andern zusammengespielt, und es wird nun wieder um die Plätze neu gezogen, wie zum Beginne des Spiels.

Das Markiren der Points geschieht durch vier Marken, welche man in gewisse Figuren legt, und zwar auf folgende Weise:

Eine Marke angelegt 0, bedeutet 1.

Zwei Marken in grader Linie 0 0, 2.

Drei Marken in grader Linie 000, 3.
Vier Marken in grader Linie 0000, 4.
Vier zeigt man auch, und zwar gewöhnlich, so an:
00
00.

Eine Marke über der Linie bedeutet immer 3, und eine Marke unter der Linie immer 5.

0
Fünf werden daher so angelegt: 00
0
Sechs: 000
Sieben: 00
0
Acht: 000
0
0
Neun: 0 (auf der Linie 1, über der Linie 3, unter der Linie 5).
0

Noch ist es jetzt sehr häufig üblich, wenn man mit fünf Honneurs spielt, für die Honneurs zwar nur 5 Points anzulegen, für jeden Trick aber 2 Points, so daß man in einem einzelnen Spiele 19 Points machen kann, und dies ist sogar an einigen Orten noch dadurch erhöht worden, daß man für alle 5 Honneurs 6 Points anlegt, folglich den ganzen Rober in einem Spiele ausmachen kann.

Noch spielt man das Whist an vielen Orten mit sogenannten Schikanen oder Schäfchen, und zwar mit großen oder kleinen Schikanen.

Bei den großen Schikanen wird es extra bezahlt, wenn ein Spieler in seiner Hand ganz allein 4 oder 5 Figuren oder 4 As hat, und zwar bekömmt er dann für 4 As oder 4 Figuren von jedem Mitspieler 3 oder 4 Points, für alle 5 Honneurs aber 4 oder 6 Points, je nachdem es ausgemacht ist.

Bei den kleinen Honneurs oder Schikanen, die er in seiner Hand allein hat:

für Atout Renonce 1 Point, jedoch nur von den beiden Feinden; der Mitspieler zahlt dafür nichts.

Für 3 Figuren in Atout 1 Point.
Für 4 Figuren in Atout 2 Points.
Für 5 Figuren in Atout 4 Points.
Für 3 As 1 Point.

Für 4 As 2 Points.

Da, wo der Kartengeber das Atout durch Auflegen einer Karte macht, für das aufgelegte As 1 Point.

Außerdem findet noch eine Schikane Statt, die jedoch erst vorher ausgemacht werden muß, nämlich das Werfen, und zwar bei der kleinen Schikane, wenn man kein Bild in der Hand hat, d. h. keinen König, Dame oder Bube; bei der großen, wenn man keine Figur hat, also wenn man bei quatre honneurs auch kein As und bei cinq honneurs auch keine Zehne hat.

Einige Kunstausdrücke.

Invitiren heißt es, wenn man eine Farbe in der Absicht anspielt, die höheren Blätter, die man in derselben hat, dadurch frei zu bekommen, daß der Freund sein höchstes Blatt auffetzt; man bedient sich dazu gewöhnlich des niedrigsten Blattes, welches man in der Farbe hat, zum anspielen.

Eine falsche Invite nennt man es, wenn man zuerst in einer Farbe ein niedriges Blatt anspielt, ohne etwas Hohes darin zu haben.

Eine große Invite ist es, wenn man mehrere hohe Blätter in der Reihe von einer Farbe hat, und sie dadurch frei bekommen will, daß man das höchste anspielt, z. B. den König, wenn man König, Dame, Bube, oder die Dame, wenn man Dame, Bube, Zehne x. hat.

Force-Karte nennt man die, welche nicht anders als durch Trumpf gestochen werden kann, also im Anfange des Spieles jedes As und später jedes Blatt, wenn die höhern in derselben Farbe bereits heraus sind.

Einen Impaß machen heißt, wenn man zwei hohe Karten hat, zwischen denen eine fehlt, und wenn der Freund diese Farbe niedrig anspielt, nicht das höchste Blatt aufsetzt, wie man eigentlich sollte, sondern das niedrigste, indem man es darauf ankommen läßt, ob der in der Hinterhand sitzende Feind das dazwischen fehlende höhere Blatt hat; ist dies nicht der Fall, so gewinnt man dadurch einen Stich, und einen Impaß zu machen ist, jedoch mit jedesmaliger Berücksichtigung der Spiellage, um so räthlicher, da einestheils die Wahrscheinlichkeit, daß der Feind in der Hinterhand das höhere Blatt nicht hat, sich wie zwei zu eins verhält, und anderntheils, wenn die Hinterhand das höhere Blatt hätte, sie damit den Stich später überstechen würde, wenn man auch wirklich zuerst das allerhöchste Blatt nähme.

Forciren nennt man es, wenn man dem Feinde solche Blätter anspielt, die er entweder mit dem höchsten Blatte in dieser Farbe oder mit einem Trumpfe nehmen muß.

Trick heißt jeder Stich, den man über sechs macht.

Levée heißt jeder Stich überhaupt.

Singleton heißt es, wenn man von einer Farbe nur ein Blatt, Doubleton, wenn man von einer Farbe nur zwei Blätter hat.

Renonce heißt, eine Farbe gar nicht haben.

Unter Maske versteht man, wenn man ein höheres Blatt zuwirft, obgleich man von derselben Farbe ein niedrigeres in der Hand hat; — wenn man von einem Sequenz nicht das höchste, sondern ein Mittelblatt oder das niedrigste ausspielt; — wenn man auf die Invite des Freundes nicht das höchste Blatt, sondern ein niedrigeres, und namentlich das niedrigste einer Reihenfolge auffetzt; wenn man in der Hinterhand einen Stich nicht nimmt, den man nehmen könnte; kurz jede Art des Spieles, wodurch Freund oder Feind zu der Vermuthung gebracht werden, daß man andere Karten in der Hand hätte, als man wirklich hat.

Spielregeln.

Das Hauptaugenmerk eines jeden Spielers muß darauf gerichtet sein, so viel Stiche zu machen, als möglich ist, und da die Atouts sichere Stiche sind, die Blätter in den Nebenfarben aber erst dann ganz sichere Stiche werden, wenn der Feind keine Atouts mehr hat, ist es eine Hauptregel, Atout zu fordern, wenn man gute Handkarten hat, um diese frei zu bekommen.

Ein großer Fehler, in den Anfänger häufig verfallen, ist, daß sie zu häufig nur auf ihre Karten Rücksicht nehmen, und nicht bedenken, daß der Freund ebenfalls 13 Blätter in der Hand hat; deshalb ist es Regel, ganz besonders auch auf das Spiel des Freundes zu achten, ihm die Farbe nachzuspielen, die er angespielt hat, die nicht zu bringen, die er abgeworfen hat, Atout nachzufordern, wenn er angefordert hat u. s. w.

Als Vorhand spielt man am besten die Farbe an, welche die längste ist, d. h. von der man die meisten Blätter in der Hand hat, denn man erlangt dadurch, selbst wenn die Blätter nicht hoch sind, sehr häufig den Vortheil, daß die übrig bleibenden frei werden, und man darauf Stiche macht, wenn die Atouts heraus sind.

Ist man als Vorhand stark in Atout, d. h. hat man wenigstens vier Blätter und darunter ein oder zwei hohe, außer den Atouts aber gute Handkarten, so fordert man gleich Atout, und zwar mit einem niedrigen Blatte; hat man neben diesen Atouts, und sollten es auch noch mehrere sein, schlechte Karten, namentlich aber in einer Farbe Renonce oder nur wenig Blätter, so spielt man nicht Atout, sondern läßt es darauf ankommen, ob der Freund gefordert haben will oder nicht.

Hat man in allen Farben gute Handkarten und daneben auch nur wenig Atouts, so muß man dennoch gleich vom Hause aus Atout spielen, damit man seine Handkarten frei bekömmt.

Hat man nur in einer Farbe gute Karten, und unter gut versteht man namentlich As und König, oder König, Dame, Bube; As, Dame, Bube; oder König, Dame, mehrmals besetzt, daneben aber nicht viele Atouts, so spielt man seine starke Farbe an.

Hat man eine Farbe sehr lang und daneben vier oder fünf Atouts, so zeigt man dem Freunde die starke Farbe, indem man den König anspielt, wenn man As und König hat, und sobald man auf den König einen Stich gemacht hat, gleich Atout nachspielt. Der Freund wird dann, wenn die Atouts heraus sind, die starke Nebenfarbe wieder nachspielen, weil er weiß, daß man mit dem Asse wieder an den Stich kommen muß.

Hat man in der langen Farbe nicht As und König, sondern nur eines von beiden, daneben aber viele Atouts, so thut man wohl, nicht gleich das As anzuspielen, sondern klein zu invitiren; auf den König muß man jedenfalls invitiren.

Einen Singleton zu spielen, ohne viel Atouts, d. h. wenigstens fünf in der Hand zu haben, ist stets sehr gefährlich und schon sehr oft die Veranlassung zum Schlemm gewesen.

Hat man in keiner Farbe eine Invite, so spiele man ein Mittelblatt von der Farbe an, welche die längste ist.

As Dame in irgend einer Farbe spielt man nicht an, als wenn es die dringendste Nothwendigkeit erfordert, wenn man z. B. außerdem so schlechte Karten hat, daß man unbedingt fürchten muß, Schlemm zu werden.

Hat man wenig Trümpfe, und auch in mehr als einer Farbe nur schlechte Blätter, so muß man mitzunehmen suchen, was man machen kann.

Hat der Freund invitirt, man kömmt dadurch an den Stich und ist in einer Nebenfarbe besonders stark, so zeigt man diese dem Freunde und spielt erst dann dessen Farbe nach.

Die Farbe, die der Feind gespielt hat, darf man in der Regel nicht nachbringen, und eben so wenig die, welche der Freund abgeworfen hat.

Hat man nicht ganz besondere Gründe anders zu handeln, z. B. wenn man sehr stark in Atout oder in einer Nebenfarbe ist, so muß man dem Freunde die angebrachte Farbe nachspielen.

Braucht man, um auszukommen, nur einen oder zwei Tricks, und man kann diese gewiß machen, wenn man am Spiele ist, so muß man sie mitnehmen, und nicht danach geizen, möglicher Weise vielleicht drei oder vier

Tricks zu machen, weil man dadurch häufig sogar die zwei gewissen nicht bekömmt.

Steht man auf 9 Points in der zweiten Partie, so muß man sehr behutsam im Atout-Spielen sein und lieber im Ganzen einen oder einige Stiche weniger machen, um nur den einen nothwendigen Trick gewiß zu bekommen.

Stehen die Gegner auf 9, so muß man in der Regel Trumpf spielen, wenn man nur gegen den Schlemm gesichert ist, weil man häufig dadurch allein die Partie retten kann.

Hat der Gegner invitirt, dessen Gehülfe nur ein kleines Blatt aufgesetzt, und man macht den Stich in der Hinterhand, so ist es gut, von der allgemeinen Regel abzuweichen, und die Farbe des Feindes nachzuspielen, wenn man selbst keine hohen Blätter weiter darin hat, denn dadurch gewinnt der Freund den Vortheil, daß er mit voller Sicherheit einen Impaß machen oder schneiden kann.

Hat der Freund eine Renonce gezeigt, so darf man ihm die Farbe, in der er Renonce ist, nur dann nachspielen, wenn man selbst stark in Atout ist.

Wenn man eine Renonce hat und der Freund spielt Atout an, so spielt man es ihm nicht nach, weil man sich sonst die Möglichkeit rauben würde, die Renonce zu stechen.

Wenn der Freund eine Farbe Renonce hat, und man weiß oder kann vermuthen, daß der Feind in der Hinterhand diese Farbe ebenfalls Renonce hat, so darf man sie nicht anspielen, wenn man nicht die höchsten Blätter hat, weil man dadurch den Freund in die Gefahr bringt, von der Hinterhand überstochen zu werden. Hat man dagegen die höchsten Blätter, so kann man sie spielen, selbst wenn man weiß, daß die Hinterhand darin Renonce ist, denn in diesem Falle kann sich der Freund darauf renonciren, während es den Feind Atout kostet.

Hat man die höchsten Blätter von einer Farbe, welche die feindliche Hinterhand jedenfalls noch hat, die feindliche Vorhand und unser Mitspieler aber nicht mehr, so ist es sehr gut, diese zu spielen, weil man dadurch die Vorhand zwingt, sich überstechen oder uns den Stich zu lassen. In einem solchen Falle muß man die Farbe auch spielen, wenn man nicht die höchsten Blätter darin hat, weil man dadurch seinem Freunde Gelegenheit bietet, seine kleinen Trümpfe zu machen.

Das Trumpfspielen ist von der höchsten Wichtigkeit und kann sehr viel Vortheil bringen, wenn es zur rechten Zeit, sehr viel Nachtheil aber, wenn es zur unrechten Zeit geschieht. Es ist aber unmöglich, alle die einzelnen Fälle anzugeben, wie man bei so und so viel Trumpf spielen muß; deshalb wollen wir uns darauf beschränken, einige Hauptregeln anzugeben, wie

man spielen muß, wenn man stark, und wie, wenn man nicht stark in Atouts ist.

Stark ist man in Atouts, wenn man drei Figuren und einen Kleinen, zwei hohe Figuren und zwei Kleine, zwei Figuren und drei Kleine und eine Figur und vier Kleine hat, folglich jederzeit noch mehr, wenn man über fünf Atouts hat.

Hat man hohe Figuren so stark besetzt, daß man rechnen kann, es werden alle Atouts fallen, wenn man von oben herunter fordert, so muß man dies thun, z. B. wenn man As, König, Dame und zwei Kleine hat, oder As, König, Bube und drei, oder König, Dame, Bube und einen oder zwei Kleine, oder Dame, Bube, Zehne und zwei Kleine; in allen diesen Fällen fordere man, d. h. aber erst nur ein Mal, damit man sieht, wie die Karten sitzen. Hat man aber nur As, König und daneben zwei oder drei Kleine, so fordere man zuerst mit dem Könige, und dann mit einem Kleinen nach, damit man sieht, wie die Karten sitzen, und sich auch nicht gleich die ganze Force vergiebt.

Auf einen König, den man nur ein- oder höchstens zweimal besetzt hat, darf man nicht ohne Noth invitiren, eher auf eine nur zweimal besetzte Dame, weil der Stich auf dieselbe ohnehin unwahrscheinlicher ist.

Hat man eine Dame doubleton, so intivirt man nicht darauf, sondern spielt sie aus, um dem Freunde dadurch Luft zu machen.

Auf ein As invitirt man selten, jedoch erleidet diese Regel eine Ausnahme, wenn das Spiel gegen das Ende geht und man in der Farbe, in der man As und vielleicht noch eine oder zwei Figuren hat, dadurch mehr Stiche zu machen wünscht, daß durch die kleine Invite die beiden noch übrigen Figuren herauskommen und man dann alle Stiche in dieser Farbe machen kann, wenn man mit dem As wieder an das Spiel kommt.

Sitzt man mit dem König doubleton zur zweiten Hand, und die erste Hand spielt diese Farbe klein an, so ist es nicht gut, den König aufzusetzen, denn wenn der Feind, der in der dritten Hand sitzt, das As hat, muß er es auf seines Freundes Invite nehmen, und der König ist also in Sicherheit.

Einen blanken König, d. h. der gar nicht besetzt ist, spielt man gern aus, damit ihn der Freund nicht mit seinem Asse abfordere; nur in Atout thut man dies nicht, weil man sonst gleich verrathen würde, daß man nichts weiter darin hat.

Die Blätter aller Farben sollte man eigentlich genau zählen, so daß man jederzeit wüßte, welches Blatt von irgend einer Farbe frei ist; will man sich aber diese Mühe nicht machen, so muß man doch wenigstens jederzeit wissen, wie viel und welche Atouts heraus sind.

Hat man den zwölften Atout in der Hand und es ist noch einer, wenn auch niedriger dagegen, der sowohl in Freundes als in Feindes Hand sitzen kann, so darf man ihn nur dann abfordern, wenn man entweder noch mehrere Freikarten in der Hand hat, oder von einer Farbe verschiedene hohe Blätter, auf welche der Wahrscheinlichkeit nach die noch übrigen Blätter dieser Farbe fallen müssen.

Spielgesetze.

Jede angespielte Farbe, die man hat, muß man bedienen; wer die Farbe nicht bedient, d. h. verläugnet, dessen Partei wird mit drei Points gestraft und es steht der Gegenpartei frei, ob sie diese drei Points anlegen will, oder ob der Theil, der sich vergangen hat, sie zurückmarkiren soll.

Durch diese Strafpoints kann jedoch die Partie für die Feinde nie gewonnen werden, sondern sie rücken dadurch höchstens bis auf 9 vor; machen sie außer durch diese drei Points die Partie aus, so zählt die Strafe mit zu dem Rest.

Bei quatre honneurs kann man die Partie auch durch Honneurs ausmachen, bei cinq honneurs aber nur durch Tricks.

Der Rober kann sowohl bei quatre honneurs als bei cinq honneurs nur durch Tricks gewonnen werden.

Bei quatre honneurs gehen die Tricks, welche die Partie ausmachen, den honneurs vor; stände z. B. eine Partei auf 7 Points, und machte drei Tricks, und die Gegenpartei stände auf 8 und hätte quatre honneurs, so gewinnt dennoch die Partei, welche die Tricks macht, obgleich sie nur 10 Points machte, die andere aber 12 Points.

Bei quatre honneurs spielt man indessen zuweilen mit Rufen, d. h. wenn die Vorhand zwei Figuren in der Hand hat, so sagt sie: ich rufe; dies bedeutet die Frage, ob der Freund auch eine Figur hat, und bejahet er, so daß also Beide zusammen deux d'honneurs haben, so ist die Partie für sie gewonnen, wenn sie auf 8 stehen und es wird gar nicht weiter gespielt. Das Rufen findet nur Statt, wenn man auf 8 Points steht und eben so nur in der zweiten oder Rober-Partie, nicht aber in der ersten.

Wenn Jemand ein Blatt ausspielt, ohne am Spiel zu sein, so hat die Gegenpartei das Recht, zu jeder Zeit, wenn diese Farbe vom Feinde oder Freunde angespielt wird, das bereits gezeigte Blatt zu rufen; es auf eine Fehlfarbe zuzuwerfen, kann er nicht gezwungen werden.

Hat Jemand falsch ausgespielt und die Gegenpartei ist am Ausspielen, so darf der, welcher ausspielen muß, nach einem solchen Fehler seinen Freund fragen, welche Farbe er spielen soll.

Hat Jemand falsch ausgespielt und dessen Freund ist eigentlich am Ausspielen, so darf derselbe die Farbe nicht spielen, von der jener ein Blatt zeigte.

Für das Verläugnen tritt die Strafe erst dann ein, wenn der Stich umgekehrt ist; so lange aber der Stich noch offen auf dem Tische liegt, kann man das falsch zugegebene Blatt wieder zurücknehmen.

Wenn die beiden Spieler einer Partei verschieden markirt haben, so gilt jederzeit das Niedrigste.

Wenn eine Partei zu wenig markirt, so darf sie es nur so lange nachmarkiren, bis zu dem nächsten Spiele abgehoben ist.

Wenn eine Partei zu viel markirt, darf die Gegenpartei nur so lange fordern, daß es zurückgelegt werde, als zum nächsten Spiele noch nicht abgehoben ist; nach dem Abheben aber verliert sie ihr Recht.

Wenn bei den Schikanen irgend ein Spieler vergißt, etwas zu fordern, so darf er es nur so lange nachfordern, als zum nächsten Spiele noch nicht abgehoben ist.

Wenn zum Ausrufen Einer seinen Gehülfen frägt, wenn mehr oder weniger als 8 Points markirt sind, so dürfen die Gegner verlangen, daß nochmals gegeben werde und sich auch darüber mit einander berathen.

Nur die Vorhand darf des Ausrufens wegen fragen, und muß dies thun, ehe sie ausspielt.

Für die bereits geforderten, aber noch nicht gezahlten Honneurs kann man die Zahlung auch dann noch verlangen, wenn bereits zu dem neuen Spiele ausgespielt ist.

Wenn Jemand verläugnet, es aber anzeigt, ehe der Stich umgedreht ist, und dieser blieb den Feinden, so darf er zwar die falsche Karte zurücknehmen und die richtige Farbe zugeben, aber er darf den Stich nicht nehmen, wenn er noch ein niedriges Blatt in der Hand hat.

Läßt Jemand eine Karte auf den Tisch fallen, so daß sie zu sehen kömmt, haben die Gegenspieler eben so wie beim falschen Ausspielen das Recht, sie zu rufen.

Fällt beim Geben eine Karte um, so hat die Gegenpartei das Recht, zu bestimmen, ob das Spiel gelten soll oder nicht, und namentlich übt die Vorhand dies Recht aus, sie darf aber ihre Karten noch nicht besehen haben; hat aber die Gegenpartei die Karten schon gesehen, so wird das Spiel zusammengeworfen und nochmals gegeben.

Wird eine Farbe angespielt, und die Hinterhand giebt zu, ehe ihr Freund bedient hat, so darf dieser nicht mit Trumpf stechen, wenn er in dieser Farbe Renonce ist.

Liegt in dem Spiele ein Blatt oder mehrere Blätter umgekehrt, so wird nochmals gegeben.

Während des Gebens dürfen die Karten nicht aufgenommen werden.

Macht die Vorhand Atout und der Kartengeber vergiebt, so giebt er nochmals und so oft, bis er richtig giebt; wird aber das letzte Blatt als Atout aufgeworfen, und der Kartengeber vergiebt, so verliert er darüber das Geben und es geht an den Nächsten über, denn bei dieser Spielart ist das Geben ein Vortheil, und das Vergeben muß daher bestraft werden.

Ist nicht vergeben worden, die Karten sind aber falsch aufgenommen worden, so daß Einer 12, der Andere 14 Blätter hat, so gilt das Spiel nicht, gleichviel wann der Fehler entdeckt wird.

Wenn Jemand seine Karten aufwirft, weil er glaubt, keinen Stich mehr machen zu können, so kann der Gehülfe verlangen, daß dennoch gespielt wird, aber die Feinde haben das Recht, zu bestimmen, welche von den aufgeworfenen Karten bei jedem Stiche zugegeben werden soll.

Deckt Jemand seine Karten in der Meinung auf, alle Stiche zu machen und die Feinde sehen die Möglichkeit, noch einen oder einige Stiche davon zu bekommen, so muß der, welcher die Karten aufgedeckt hat, die Blätter ausspielen, welche die Feinde verlangen, hätte er auch wirklich alle Stiche gemacht, wenn er nach seiner eigenen Meinung spielte.

Alles Andeuten, Sagen, Vorschreiben ꝛc., wie gespielt werden soll, welche Farbe, was heraus ist, was man in der Hand hat ꝛc., ist durchaus verboten; wenn sich eine Partei dieses Vergehens schuldig macht, so haben die Gegenspieler das Recht, zu bestimmen, ob das Spiel gelten soll oder nicht.

Nach diesem Gesetze darf man auch seinen Freund nicht während des Spieles fragen, ob er eine Figur gehabt hat.

Man darf nur den letztgemachten Stich nachsehen, gleichviel, welche Partei ihn machte, und auch dies nur so lange, als zu dem neuen Stich noch nicht ausgespielt worden oder man wenigstens selbst zu demselben noch nicht zugegeben hat.

Wird bei quatre honneurs auf 8 gerufen und die Frage bejaht, der Bejahende aber hat die Figur nicht, sondern die beiden übrigen Figuren befinden sich in den Händen der Gegner, so haben diese darüber zu bestimmen, ob nochmals gegeben werden soll oder nicht.

Hat bei 8 die eine Partei sich ausgerufen und zwei, drei Spieler haben ihre Karten weggeworfen, so daß sie unter einander gemischt sind, die Gegenpartei aber kann beweisen, daß die ausrufende die erforderlichen drei

Figuren nicht hatte, so werden die Honneurs von der Partei markirt, welche nicht am Rufen war, und es wird nochmals gegeben.

Die als Trumpf aufgewählte Karte muß bis nach dem dritten Stiche liegen bleiben und erst dann hat der Kartengeber das Recht, sie einzunehmen; ist die aufgewählte Trumpfkarte eingenommen, so darf keiner der Spieler mehr fragen, welches Blatt aufgelegt war, sondern nur, welche Farbe.

Wer am Kartengeben ist, darf nur nach Beendigung einer Partie die Karten wechseln; will er es im Laufe einer Partie thun, müssen alle drei Mitspieler ihre ausdrückliche Einwilligung dazu geben.

Anhang.

Verschiedene andere Arten des Whistspieles.

A. Whist mit Cayenne.

Das Whist mit Cayenne beruht ganz auf denselben Spielregeln, wie das gewöhnliche Whist, und wird eben so gespielt, nur mit folgenden Abweichungen:

Der Kartengeber macht nie aus der Hand Trumpf, sondern das Atout wird von dem gegenübersitzenden Gehülfen durch offenes Auflegen des zweiten Spielers gemacht.

Die auf diese Weise aufgewählte Farbe heißt Cayenne.

Nachdem der Kartengeber seine Karten besehen hat, nennt er die Farbe, welche Atout sein soll.

Hat der Kartengeber keine besondern Karten, so steht es ihm frei, seinen Gehülfen das Atout machen zu lassen, indem er sagt: ich schiebe.

Will auch der Gehülfe nicht Atout machen, so sagt er: ich schiebe zurück.

Macht der Eine oder der Andere Cayenne zu Atout, so wird Alles, was eine oder die andere Partei macht, doppelt angelegt und doppelt bezahlt.

Das Cayenne Spiel wird stets mit den bei dem gewöhnlichen Whist erwähnten kleinen Schikanen gespielt.

Spielregeln.

Man darf aus der ersten Hand nur dann Atout machen, wenn man gute Karten hat, d. h. eine lange Farbe, in der man jedenfalls mehrere Stiche frei bekommen muß.

Hat man gemischte Mittelkarten, d. h. in allen Farben einige oder

mehre höhere Blätter, so thut man wohl, zu schieben, weil man dann gewiß ist, dem Freunde in dessen stärkster Farbe zu Hülfe zu kommen.

Wenn man in Cayenne nicht zwei Figuren hat, darf man nicht schieben, weil man durch die bloßen Honneurs schon zu viel verliert, wenn der Freund auch nur eine Figur haben sollte und von dieser Regel darf man nur im dringendsten Nothfalle abweichen.

Hat man ausgezeichnet gute Karten, so ist ebenfalls rathsam, zu schieben, weil man dann eines sehr guten Spieles gewiß sei darf, indem der Freund seine stärkste Farbe zu Trumpf macht.

Zurückschieben darf man nur dann, wenn man in Cayenne wenigstens eine Figur hat.

Das Schieben mit einer Renonce oder zwei sehr schwachen Farben ist höchst mißlich und muß daher so viel als möglich vermieden werden.

Hat man bereits hoch markirt, so daß nur noch wenige Points zur Partie fehlen, so muß man sehr vorsichtig darin sein, Cayenne Atout zu machen.

Hat die Vorhand geschoben, so muß sie Atout anspielen und zwar in der Regel das höchste Blatt, welches sie davon besitzt, um ihrem Freunde gleich zu zeigen, was sie hat und dessen höhere Trumpfblätter frei zu machen; denn hier ist es nicht so, wie bei dem gewöhnlichen Whist, zu fürchten, daß die Figuren zusammenfallen möchten.

B. Whist unter drei Personen.

Erste Art.

Man spielt das Whist unter drei Personen auf drei verschiedenen Arten, bei denen im Allgemeinen dieselben Regeln und Gesetze gelten, wie bei dem Whist unter Vieren, d. h. in Bezug auf das Anlegen, Bezahlen, Partie, Rober, Schikane ꝛc.

Die erste Art ist, daß wie gewöhnlich zwei und zwei Spieler eine Partie bilden und danach die Karten wie für Vier gegeben werden, daß aber Einer die Karten, die auf den leeren Platz kommen, aufdeckt, und für sich damit spielt. Man nennt dies mit dem Strohmann oder Blinden spielen.

Hier ist für die Gegenspieler die Regel, daß der, welcher dem Strohmanne zur Vorhand sitzt, dessen stärkste Farben spielt, damit der Gehülfe die besten Blätter derselben abfangen kann oder seine eigenen Blätter frei bekömmt.

Der, dem der Blinde zur Hinterhand ist, muß dessen schwächste Farben spielen, damit der Freund genau weiß, welche Blätter er aufzusetzen hat, um einen Stich zu bekommen.

Zweite Art.

Bei dieser Art wird zwar auch für vier Spieler gegeben, aber jeder spielt für sich selbst, und die Karten des Strohmanns bleiben verdeckt.

Hat die Vorhand schlechte Karten, so kann sie dieselben wegwerfen und dafür die Karten des Blinden kaufen, ohne deshalb etwas an die Andern bezahlen zu müssen.

Will die Vorhand nicht kaufen, so steht es der zweiten Hand frei, die Karten des Blinden zu nehmen, und wenn auch diese paßt, dem Kartengeber.

Bei dieser Spielart wird der fünfte Stich als Trick gerechnet und es legt jede einzelne Figur 1 Point an, wer also drei Figuren hat, legt dafür nicht 2, sondern 3 an.

Man spielt diese Art auch so, daß die Vorhand nur so viel schlechte Blätter wegwirft, als sie will, und dafür von oben herab eben so viel von den Karten des Blinden kauft; dann kann die zweite Hand kaufen und eben so der Kartengeber, wenn noch etwas übrig bleibt.

Dritte Art.

Bei dieser Art werden sämmtliche Coeurs, ausgenommen As, König, Dame, aus der Karte gelegt, und dazu die übrigen Zweien.

Jeder Spieler spielt für sich; die drei Coeur-Figuren gelten quatre honneurs, zwei werden mit zwei und eine mit einem Point angelegt. Der fünfte Stich ist Trick.

C. Whist unter Zweien.

Man spielt dies entweder mit zwei aufgelegten Karten, so wie das Whist unter Dreien mit einer, so daß also jeder der nebeneinander sitzenden Spieler zwei Karten für sich hat.

Die zweite Art ist, daß sich die beiden Spieler gegenüber setzen, daß die Karten der beiden Strohmänner verdeckt liegen bleiben, und dann jeder die Karte rechts entweder ganz kaufen kann oder so viel Blätter von oben herab, als er schlechte Karten in der Hand hat.

Sturmwhist.

Wie das ursprüngliche, reine Whist von England zu uns herüber kam, so auch dieses wilde, das den Namen mit der That führt, denn es geht dabei gewaltig stürmisch zu.

In der Spielart ist übrigens zwischen dem gewöhnlichen Whist mit seinen bereits bekannten Variationen kein Unterschied; dieser liegt lediglich in der Bezahlungsweise, welche ungleich höher geht, als bei allen bisherigen Berechnungsarten. Es werden nämlich nicht nur die auch früher schon eingeführten Chicanen, als Atout-Renonce, drei, vier, fünf Figuren, drei und vier As in einer Hand bezahlt, sondern auch jeder einzelne Trick, und außerdem Slam und Rober viel höher.

Noch ist zu bemerken, daß die Honneurs zwar bezahlt werden, daß man aber sowohl die Partie als den Rober nur durch Tricks machen kann.

Da nun dies Sturmwhist auch gewöhnlich noch mit dem Strohmann gespielt wird, geht es für den König unglaublich hoch. Wir wollen später angeben, bis zu welcher Höhe ein einziger Rober steigen kann, nachdem wir zuerst die ganze übrige Bezahlungsweise bezeichnet haben.

Renonce in Atout wird der Partei, welche dieselbe hat, notirt mit	4	Points

Als Atout-Renonce gilt es auch, wenn der Kartengeber außer dem aufgeschlagenen Atout weiter keinen in der Hand hat.

Das aufgewählte As	2	"
Drei Figuren in beiden Händen zusammen werden bezahlt mit	2	"
Vier Figuren in beiden Händen mit	4	"
Fünf Figuren in beiden Händen mit . , . . .	5	"
In einer Hand gelten drei Figuren	4	"
— — vier Figuren	10	"
— — fünf Figuren	15	"
Drei As in einer Hand gelten	2	"
Vier As	4	"
Jeder einzelne Trick wird bezahlt mit	2	"
Klein Slam kostet	8	"
Groß Slam "	16	"
Der Rober "	10	"

Da, wie erwähnt, die Honneurs und sonstigen Chikanen zwar bezahlt werden, aber zum Gewinn der Partie nicht mitrechnen, werden sie besondes notirt, und dann zum Schluß der Partie die sämmtlichen Posten addirt, die Summe der verlierenden Partei von der der gewinnenden abgezogen, und der Rest dann wieder besonders notirt, bis der Rober die Hauptrechnung schließt.

Um nun stets eine klare Uebersicht zu haben, und sich auch mit dem

Spiele dannach richten zu können, bedient man sich folgender Verfahrungsweise.

Man zieht auf einer Schiefertafel einen langen Strich.

Ueber diesem notirt man in der linken Seite die Tricks, welche der König macht, und darunter die Honneurs und sonstigen Chikanen.

Auf gleiche Weise wird an der rechten Seite das notirt, was die Gegenspieler machen.

In der Mitte wird der gewonnene Rober angeschrieben, und zwar für den König oben und für die Gegenpartei unten. Denn weil man das Sturmwhist stets mit Doppeltricks spielt, also fünf Trick eine Partie beendigen, pflegt man, zur Vermeidung des häufigen Wechsels der Plätze gewöhnlich zwei Rober hintereinander mit gleicher Partei zu spielen.

Beispiele mögen nun die Art, wie aufgeschrieben wird, deutlicher machen.

In dem ersten Spiele macht der König drei Trick, die Gegenspieler haben aber zusammen drei Figuren; so wird dies auf folgende Weise markirt:

6	
———	———
	2

Im nächsten Spiele machen die Gegenspieler zwei Trick, der König aber hat in der einen Hand Atout-Renonce, und in der andern drei Figuren. Dann gestaltet sich die Rechnung so:

6	4
———	———
4	2
2	

Im dritten Spiele macht der König vier Trick, und hat in beiden Händen zusammen drei Figuren. Die Rechnung lautet also nun:

8	
6	4
———	———
4	2
2	
2	

Der König hat also die Partie gewonnen mit	22
Davon ab seiner Gegner	6
bleibt dem König gut	16,

welche links über dem Strich, weiter nach oben in Parenthese notirt werden, und dann bei dem spätern Gewinn oder Verlust mit in Anrechnung kommen.

Nun also wollen wir zeigen, wie viel in einem einzigen Rober gewonnen oder verloren werden kann.

Der König hat in der einen Hand vier Figuren. In der andern, in welcher er gab, wählte er das As auf; er hat außerdem noch die drei andern As, aber keinen Atout weiter.

Trotz dieser glänzenden Karte verliert er indeß einen Trick, da eines der drei As von dem einen Gegenspieler gestochen wird, und er außer dem As gar keine Handkarten hat.

Die Rechnung wird also nach dem ersten Spiele so stehen:

Die Gegenspieler haben für einen Trick 2

Der König hat

10 für vier Figuren in einer Hand.
2 für das Wahlas.
4 für Atout-Renonce.
4 für vier As.

20

In dem zweiten Spiel machen die Gegner wieder einen Trick, der König aber hat in der einen Hand fünf Figuren und in der andern Renonce; die Rechnung wird also sein:

2
2

20
15
4

39

In dem dritten Spiele sind die selben Resultate, wie in dem ersten, also:

2
2
2

39
20

59

Das vierte fällt wieder so aus, wie das zweite; die Gegenspieler haben folglich jetzt über dem Strich für vier Tricks in vier Spielen 8

59 } der König.
19 }

78.

In dem fünften Spiele dürfen die Gegenspieler keinen Trick mehr machen, weil sie sonst die Partie gewinnen würden; da aber nicht Rest gelegt, sondern jede Partie für sich berechnet wird, darf der König die Partie noch nicht gewinnen; er macht daher nur vier Trick, hat aber in der einen Hand wieder fünf Figuren, vier As und das Wahlas, und in der andern Renonce; d. h. zusammen 8 über und 25 unter dem Strich, folglich steht die

8	8
103	

In dem folgenden Spiel macht nun der König groß Schlemm, und durch Honneurs (da er jetzt das Wahlas nicht haben kann) 23; die Rechnung steht folglich:

14 für sieben Tricks	
16 für groß Schlemm	
8 von dem vorigen Spiel	8
103 vom frühern	
23 vom letzten Spiel	
164 davon gehen die	
8 der Gegegenspieler ab	
156 ist folglich die Summe, die ihm zu der zweiten Partie notirt wird.	

Nimmt man nun an, daß die zweite Partie sich wieder ganz eben so spielt, so giebt dies:

für die erste Partie	156
für die zweite Partie	156
für den Rober	10
oder in Summa	322

Ist nun auch allerdings nicht leicht anzunehmen, daß ein Rober zu diesem Betrage gewonnen werde, so geht doch aus dieser Berechnung deutlich genug hervor, wie hoch der Verlust steigen kann. Die Erfahrung hat gelehrt, daß Rober zu 70—80 Points gar nicht selten vorkommen, und man kann daher diese neue Variation vom Whist als eine Art von Hasard-Spiel betrachten, und der Sturm eines solchen Sturmwhist kann den Schiffbruch manches Spieler-Fahrzeuges herbeiführen.

Wolf und Schaaf.

Ein Brettspiel, das dem Anscheine nach höchst einfach ist, aber dennoch nicht ganz so leicht, wie es aussieht.

Auf die vier schwarzen Felder der Reihe, welche der Spieler quer zunächst vor sich hat, werden vier weiße Steine gesetzt. Diese bedeuten die Schaafe.

Davor, an eine beliebige Stelle, setzt man *einen* schwarzen Stein, welcher den Wolf vorstellt.

Der, welcher mit den Schaafen spielt, zieht an, und seine Aufgabe ist, den Wolf in geschlossener Reihe bis zu der gegenüberliegenden Seite des Brettes zu drängen, so daß er zuletzt nicht mehr ziehen kann.

Der Wolf dagegen muß versuchen, die Reihe der Schaafe zu durchdringen, und wenn ihm dies gelingt, hat er die Partie gewonnen.

Der Wolf muß sich während des ganzen Spieles immer so nahe als möglich bei den Schaafen halten, und diese namentlich zu überflügeln suchen; das Streben der Schaafe abrr muß sein, dem Wolf jeden Durchgang zu versperren, wozu eine große Aufmerksamkeit erforderlich ist.

Eine nähere Anweisung läßt sich kaum anders als praktisch geben, daher hier nur so viel, daß das Hauptaugenmerk des Schaafspielers dahin gerichtet sein muß, immer so vorzugehen, daß die vier weißen Steine eine Querlinie nach der andern einnehmen; mit einem oder mehreren Steinen allein vorwärts zu gehen, würde unfehlbar den Verlust des Spieles nach sich ziehen.

Würfeln.

Würfeln (auch Knöcheln genannt) ist unbedingt eines der ältesten Hasardspiele, wahrscheinlich das aller älteste, und zugleich eines der gefährlichsten.

Es gehören dazu drei gewöhnliche Würfel, und die Zahl der Theilnehmer ist unbeschränkt.

Einer der Spieler macht den Banquier, und die übrigen pointiren gegen ihn.

Die Bank geht der Reihe nach links herum.

Um zu gewinnen müssen die drei Würfel, welche der Banquier aus einem Becher wirft, auf ihren obern Seiten zusammen 11 Augen zeigen.

Man spielt entweder mit der großen oder mit der kleinen 11, und ersteres nennt man auch grob häusern.

Zu der großen 11 ist die bloße Anzahl der Augen genügend; zu der kleinen ist es erforderlich, daß wenigstens zwei von den drei Würfeln gleiche Augen, d. h. einen Pasch haben.

Wer am Wurf ist, setzt irgend eine beliebige Summe aus, die er wagen will, und gewöhnlich wird der kleinste Satz festgestellt, den man machen darf. Die Größe des Satzes ist dagegen ganz unbeschränkt.

Hat der Werfende ausgesetzt, so fragt er: Wer hält? und es hat dann ein jeder der Mitspieler das Recht, entweder das ganze ausgesetzte Geld oder einen Theil desselben, zu halten, was er dadurch andeutet, daß er die zu haltende Summe gegen den Aussatz vorschiebt.

Das Recht, zu halten, richtet sich indeß nach der Vorhand, d. h. wer dem Werfenden zunächst links seinen Platz hat, darf zuerst halten, und nur wenn dieser auf sein Recht verzichtet, folgen die Andern der Reihe nach links herum.

Hat der Werfende 11 Augen geworfen, mit oder ohne Pasch, wie es ausgemacht worden ist, so zieht er das gewonnene Geld ein, er legt es zu dem seinigen, und fragt abermals: Wer hält.

Auf gleiche Weise geht es fort, so lange er gut wirft, d. h. 11 oder mehr. Wirft er schlecht, oder weniger als 11, so verliert er den Wurf, und dieser geht an seinen nächsten Nachbar links über.

Es steht dem Werfenden frei, nachdem er ein oder mehrere Mal gut geworfen hat, den Wurf freiwillig an seinen Nachbar abzutreten und das ganze gewonnene Geld einzuziehen, allein so lange er am Wurfe bleibt, darf er von seinem Aussatz und dem dazu gewonnenen Gelde nichts zurückziehen, es sei denn, daß nicht Alles gehalten wurde. Was nicht gehalten wird, darf er bei jedem Wurfe retiriren, und ist nicht gezwungen, es später nochmals halten zu lassen.

Wir haben zwar gesagt, daß die Vorhand, und nach ihr auch jeder Andere, das Recht habe, einen Theil des stehenden Geldes zu halten, allein dies gilt nur dann, wenn Keiner va banque sagt, d. h. das Ganze hält. Wer dies sagt, drängt dadurch alle andern Spieler zurück, die einen Theil gehalten haben, und wenn Mehrere va banque sagen, so bleibt der Vorhand das Recht.

Spielt man an öffentlichen Orten, so muß jeder, der einzieht, d. h.

der den Wurf freiwillig abgiebt, in eine für den Wirth bestimmte Büchse eine Kleinigkeit absetzen, die entweder von dem Belieben eines Jeden abhängt oder vorher durch eine kleine Summe bestimmt wird.

Von dem, was Einer während des Wurfes einzieht, weil es nicht gehalten wurde, hat er nichts abzusetzen.

Gelber Zwerg.

Der Ursprung dieses Spieles ist durchaus unbekannt, und man weiß auch nicht, weshalb der Name, den es trägt, der Carreau-Sieben gegeben wurde. Indeß darf man annehmen, daß der gelbe Zwerg aus Anleihen bei dem Hoc, dem Cometen- und anderen Spielen der Art gemacht worden ist, die man jetzt nirgends mehr spielt. Dem Cardinal Mazarin war man für die Erfindung des Hoc verpflichtet. Dieser Minister, dessen Geiz so weit ging, daß er es Ludwig XIV. in seinem Schlosse Saint-Germain an Brot fehlen ließ, war Spieler, und zwar in so hohem Grade, ein Spiel erfinden zu können. Das Cometen-Spiel rührt aus dem Jahre 1759 her, als der Comet erschien, der fünfundsiebenzig Jahr zuvor durch den berühmten englischen Astronomen Halley angekündigt wurde. Doch dies Spiel ist wegen der großen Anzahl Karten, die man dazu in der Hand haben muß, nicht sehr angenehm. Der gelbe Zwerg dagegen ist nicht verwickelt und dennoch sehr unterhaltend.

Zu diesem Spiele ist eigentlich eine Tafel erforderlich, welche in der Mitte einen gelben Zwerg darstellt, der eine Carreau-Sieben in der Hand hält; an den vier Ecken der Tafel sind vier verschiedene Karten dargestellt. Die hier folgende Figur wird unsere Beschreibung anschaulicher machen.

Wenn man indeß eine solche Tafel nicht hat, kann man sie auch dadurch ersetzen, daß man die benannten Karten in dieser Ordnung mitten auf dem Tische aufdeckt. Allein sie müssen aus einem andern Spiele genommen werden; das zu dem Spiele selbst muß seine 32 Blätter vollständig behalten.

Es nehmen wenigstens drei und höchstens acht Spieler Theil; jeder Mitspieler erhält eine gewisse Anzahl Marken, über deren Werth man sich verständigt. Das Loos bestimmt den Kartengeber durch das niedrigste Blatt.

Coeur-König.		Pique-Dame.
	Gelber Zwerg, oder: Carreau-Sieben.	
Trefle-Bube.		Carreau-Zehn.

Er läßt links abheben und giebt rechts herum, jedem Spieler 15 Blätter, zu 3 und 3.

Spielt man nur unter Dreien, so bleiben sieben Karten im Talon; unter Vieren bekömmt jeder Mitspieler nur 12 Blätter, und es bleiben 4 im Talon; unter Fünfen bekömmt Jeder 9 Karten, und es bleiben 7 im Talon; unter Sechsen bekömmt Jeder 8 Blätter, und 4 bleiben für den Talon, unter Sieben Jeder 7 und 3 im Talon; unter Achten endlich Jeder 6 und 4 im Talon.

Bei jedem Spiele, und ehe die Karten gegeben werden, garnirt man die Tafel, d. h. man macht den Einsatz.

Jeder Spieler legt eine Marke auf die Carreau-Zehn, zwei auf den Trefle Buben, drei auf die Pique-Dame, vier auf den Coeur-König, und fünf auf die Carreau-Sieben oder den gelben Zwerg.

Die höchste Karte ist der König, die niedrigste das As.

Jede Karte wird für so viel Points gezählt, als sie Augen hat, und jede Figur für 10.

Wenn ausgegeben ist, beginnt die Vorhand, rechts neben dem Kartengeber, das Spiel durch irgend ein Blatt, das sie für das geeignetste hält, ihre Karten vor den übrigen Mitspielern loszuwerden, ein Ziel, dem Alle zustreben.

Es ist vortheilhaft, die niedrigsten Blätter zuerst zu spielen. Hätte z. B. die Vorhand in ihren Karten ein As, eine Zwei, eine Drei, eine Vier und keine Fünf, so würde sie diese Karten spielen, indem sie sie zugleich nennte, und dann sagte: Ohne Fünf.

Hat nun der Nächstfolgende eine Fünf, so legt er diese darauf, und so fort alle Blätter in der Reihenfolge, bis zum König.

Es kann vorkommen, daß die Karte, welche dem, der ausspielt, fehlt, im Talon geblieben ist. Dann fährt er zu spielen fort.

Der Spieler, welcher solche Karten hat, daß er sie sämmtlich los werden kann, sobald er ein Mal an das Spiel gekommen ist, macht Opera oder volle Hand, d. h. er zieht die ganze Garnitur der Tafel ein, und außerdem muß ihm noch jeder Mitspieler so viel Marken geben, als er Augen in der Hand behalten hat.

Der Stich gehört dem, welchem die höchste Karte geblieben ist.

Wer den Stich gemacht hat, fängt wieder an, und macht erst bei dem Blatte Halt, zu welchem er das folgende nicht hat. Dies währt so lange fort, bis einer der Spieler seine sämmtlichen Blätter los ist, und dadurch das Spiel gewonnen hat.

Dann decken alle übrigen Spieler ihre Karten auf, und jeder bezahlt dem Gewinner so viel Marken, wie die Karten, welche er noch in der Hand hat, Augen zählen. Dies muß indeß vorher ausgemacht sein. Ist das nicht der Fall, so zahlen die Verlierenden für jedes Blatt nur eine Marke.

Unabhängig von dem, was im Laufe des Spieles oder bei dessen Beendigung bezahlt wird, kann man auch noch einen Satz als Gewinn für den bestimmen, der zuerst alle seine Karten ausgespielt hat.

Es giebt in diesem Spiele weder Renonce noch Atout; man kann daher auf ein Blatt, von welcher Farbe es sei, das unmittelbar darauf folgende einer jeden andern Farbe spielen. Hat man z. B. die Carreau-Fünf angespielt, so kann man darauf die Coeur- oder Pique-Sechse legen.

Wenn während des Spieles der, welcher die Carreau-Sieben hat, dahin gelangt, sie zu spielen, so zieht er alle die Marken ein, welche auf dem Blatte des gelben Zwerges stehen. Eben so ist es auch mit denen, welche den Coeur-König, die Pique-Dame, den Treffle-Buben und die Carreau

Zehne haben. Jedes dieser Blätter, welche man die schönen Karten nennt, zieht, sobald es ausgespielt wird, die Marken ein, welche auf dem gleichen Blatte der Tafel stehen.

Die schönen Karten bringen daher einen großen Vortheil.

Doch sie werden auch eben so nachtheilig, wenn man sie in der Hand behält, weil man dann eben so viel Bète setzen muß, wie auf dem Blatte steht.

Ist das Spiel zu Ende, d. h. hat einer der Spieler seine sämmtlichen Blätter ausgespielt, so garnirt man die Tafel auf's Neue, und das Kartengeben geht rechts herum.

Das Manille-Spiel, welches Ludwig XIV. in seiner Jugend sehr liebte, und das man jetzt nur noch als ein Kinderspiel betrachtet, hatte eine große Aehnlichkeit mit dem gelben Zwerg.

Druck von Otto Wigand in Leipzig.

Encyclopädie der Spiele

enthaltend

alle bekannten Karten-, Bret-, Kegel-, Billard-, Ball-, Würfel-Spiele und Schach.

Gründliche Anweisung

zur

Erlernung dieser Spiele, nebst Angabe ihres historischen Ursprungs, ihrer Regeln, Gesetze, Feinheiten und üblichen Kunstausdrücke.

Nach den besten in- und ausländischen Quellen bearbeitet.

Mit einer historischen Einleitung

von

L. von Alvensleben.

Leipzig,
Verlag von Otto Wigand.
1853.